

XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • DS

a videojáték

www.konzol.eu

# KONZOL

magazin

SZEPT-OKT 2010 004. szám

ISSN 2063-8008



699 Ft



## DEADRISING 2

### HALLELÚJA! HALJ MEG ÚJRA!



HAVE NO EQUAL



# F1 2010

*Formula 1*™



Games for Windows **LIVE**



**XBOX 360**

**XBOX LIVE**



**PS3**



[www.formula1-game.com](http://www.formula1-game.com)

3

www.pEGI.info

© 2010 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP. This product is for HOME USE ONLY - no commercial use permitted. The FIA FORMULA 1 logo, FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and Games for Windows and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



codemasters





Üdvözöllek szeptemberi számunk nyitóoldalán, kedves nyáron feltöltődött, a nagy év végi videojátékos hajrára készen álló gamer! Miután letudtuk az év legszebb évszakát-évszakait, kvázi napra pontosan, ahogyan a hónapszámláló átfordult a kilencedikbe, nyakunkba zúdult az ősz minden „pompája”: borult, esős, hűvös idő – egy percnyi kellemes déja vu-t okozó vénasszonyok nyarával se ajándékozván meg minket... hát ez nem jó. A kinti állapotoknak megfelelően a szobák falai közé bepattanva hűséges barátaink, a konzolok, közben türelmesen vártak ránk, hogy karácsonyig garantáltan az utolsó biteket is kipróbáljuk magukból, mert új életek szára szökken az égbe a videojátékok palettáján! Megannyi fajta lesz, sokféle stílusban pompázva, régi ismerősök ragyogva térnek vissza, ifjú titánok akarják a kegyeidet – melyekről most és a továbbiakban is teljes körű tájékoztatást nyújtunk neked.

Nem kellett igazán Nostradamusnak lenni ahhoz, hogy tudjuk, mik várhatók, ám jelen esetben több meglepetés is ért minket – persze kellemesek. Elsőként a frissen debütáló Move üzte el kételyeinket jó messzire, ennek megfelelően alaposan körbejártuk az eszközt és azt a játékot, amely jelenleg a lehető legmélyebben kiaknázza ennek az új varázsbotnak a tudását. Emellett megvan az első exkluzív materiánk is, vagyis a Dead Rising 2 tesztje, amelyet hivatalosan a Konzol Magazin tesztelhetett a leghamarabb az országban.

Természetesen a beígért pompás tűzijáték is elkezdődött, élén a Halo: Reach-csel, ami, miközben ezeket a sorokat írom, rekordokat döntöget az eladásokban. A magazin dicsőségfalára is sikeresen felkerült, a Super Mario Galaxy 2 után a második maximálisan elérhető pontszámot megszerző játékaként. Az objektivitást elősegítendő: pont ilyen évben jöttünk ki, ahol talán még egy harmadik, régóta várt játék is elnyerheti majd ezt azt amúgy igen nehezen kiérdemelhető értéket. De ezzel nem ért véget az ámulatba ejtő címek érkezése! Itt a Metroid: Other M, hogy még egyet említsek... de nem vázolólok fel ide a tartalomjegyzéket, az egy oldallal arrébb van, a cikkekből megtudod, az általad legjobban várt kora-ősz-i játékok milyenek lettek. Emellett rovataink nyújtanak neked további remek olvasnivalót, míg következő számunk meg nem jelenik.

Zárás előtt hozzátenném, hogy e havi számunktól némi kutatással felfedezhető egy különleges rejtvény, melyet - konstans összefüggő elv alapján - továbbvizsgálunk hónapról hónapra, és egy szerencsés, a helyesen megfejtők közül, meglepetésben részesül (no lám, nem csak mi)!

A tippeket a [nyeremenyjatek@konzol.eu](mailto:nyeremenyjatek@konzol.eu)-ra küldjétek „rejtvény” tárggyal.

Dolgozunk tovább, vizslát ugyanitt, hasonló időben egy hónap múlva, addig is jó olvasást kívánok!

**RBaly**  
és a  
Konzol Magazin  
csapata!



## HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

### 08 Elmélkedés a japán játékfejlesztésről

- Interjúnk Tetsuya Kanakuboval

## BEMUTATÓINK

### 14 PlayStation Move testközelből

- We like to Move it, Move it.

## TESZTJEINK

### 17 Sports Champions

### 26 HALO: Reach (X360)

### 30 Guitar Hero: Warriors of Rock (X360/PS3)

### 32 NHL 11 (X360/PS3)

### 34 Mafia II (X360/PS3)

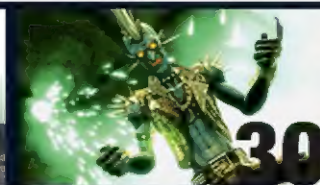
### 38 R.U.S.E. (X360/PS3)

### 40 Spider-Man: Shattered Dimensions (X360/PS3)

### 42 Dead Rising 2 (X360/PS3)

### 46 Tom Clancy's H.A.W.X. 2 (X360/PS3)

### 50 Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP)







Metroid: Other M (Wii)	52
Valkyria Chronicles II (PSP)	56
Tetris Party Deluxe (Wii/DS)	58
Ace Combat:	60
Joint Assault (PSP)	
Shin Megami Tensei:	62
Persona 3 Portable (PSP)	
Project Runway (Wii)	64
ELLE à Table (DS)	65
Art Academy (DS)	65

## ROVATAINK

Vélemények Japánról	10
harmadszorra	

Top10:	20
--------	----

A legjobb koop-móddal rendelkező jelen generációs játékokat vizsgáltuk meg

Gamer Girl	22
------------	----

Kibeszélő	48
-----------	----

Kiadók górcső alatt:	66
----------------------	----

e havi kiszemeltünk a Ubisoft

Audiovizuális mámor	68
---------------------	----

újabb felvonása Krisszel

XBLA és PSN alkotások	70
-----------------------	----

Művelődj	74
----------	----

Szollár Gergővel

Retro	76
-------	----

Alien május elseje a pixelmérőldkövek 3. része

Dumaláda	80
----------	----



Pletyka:

## A Gearbox Software több régi cím felélesztésén is dolgozik

**A**rról már biztosan tudtok, hogy a stúdió megvásárolta a DUKE NUKEM játék jogait és gőzerővel dolgozik azon, hogy a több mint 10 éves fejlesztési időt magáénak tudható, többször is a sülyesztőben végző játékot ismét életre keltse, de a fejlesztőcsapat itt nem áll meg. Már gőzerővel munkálkodik egy Brothers in Arms címen is, melyhez több nevet is levédetett (Brothers in Arms War Hero, War Hero és Modern War Hero). Mindezt Brian Martel, a cég egyik alapítója kotyogta ki a PAX kiállításon egy interjúban. Randy Pitchford CEO már ennél óvatosabban nyilatkozott a témáról. Ő egyelőre nem lát esélyt arra, hogy a közeljövőben mutassanak valamit a készülő programból, mivel a Brothers in Arms volt a stúdió első igazi saját nagykaliberű játéka, ezért nagyon odafigyelnek rá. Csak akkor hozakodnak majd elő valamivel, hogy ha 100%-osan biztosak abban, hogy amit csinálnak, az tényleg jó lesz. Egy biztos: a dallasi székhelyű csapat számos új állást hirdetett meg, így kétség kívül komolyan veszik azt, hogy több játékon is dolgozzanak egyszerre.



## PSP már a Föld „gyomrában” is

A szerencsétlenül járt chilei bányászok már több híradásba is bekerültek. A világ aggódva figyeli, hogy a 33 mélyben rekedt ember miként viseli azt, hogy legközelebb is csak karácsony tájékán sikerül őket a felszínre hozni. Addig is, hogy ne unatkozzanak az élelemcsomaggal együtt PSP játékkonzolokat is kaptak. A mentőalakulat úgy látszik már halad a korrallal, mert társasjáték vagy kártya helyett modern kézi konzollal próbálja meg mulattatni az időt a mélyben rekedt emberek számára.



## Újra egy misztikus Mega Man karakter a készülő Marvel VS Capcom játékban

A jövő évben érkező Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds-ről közzétett újabb videóban ismét színre lépett Tron Bonne karaktere, aki az előző részből már jól ismert a játék rajongóinak. Ők amúgy maguk kérték, hogy az új epizódban is választható figura legyen. A MVSC3 nem csak a rég elfeledett videojáték-hősök felélesztésében lesz kiemelkedő, hisz a game alapját ugyanaz a motor adja majd, mint ami a Resident Evil 5 vagy a Lost Planet 2 alatt is igen szépen tette a dolgát. Hogy még jobban feldobják a hangulatot, akár 3-3 elleni küzdelmek során is versenghetünk majd online.



## Halo Reach betétdalok CD-n és letölthető formátumban

Martin O'Donnell és Michael Salvatori zeneszerzők munkáit akár külön, a játékon kívül is élvezettel hallgathatjuk majd, hisz a kétfélemez gyűjtemény szeptember 14-től az iTunes és a videojáték OST kiadásairól híres SUMTHINGDIGITAL oldaláról is elérhető lesz 9,99 \$-os áron. Utóbbi kiadó szeptember 28-án CD-n is forgalomba hozza majd.

## Section 8: Prejudice

Emlékeztek még a Section 8 című sci-fi FPS játékra? Ugye közöltek sem túl sokan annak ellenére, hogy sok helyen elég jó pontozást ért el. A SouthPeak kiadó most mégis bejelentette a folytatást, mely valamikor 2011 első negyedévében kerül a boltok polcaira – és reméljük az elődtől eltérően végre nem csak PC és Xbox 360, de PS3 platformra is érkezik majd. A folytatás címe mindenesetre sokat sejtető: Előítélet.



## The Ben Heck Show

A világ talán legőrültebb konzol moddere saját show műsort kapott stílusosan „The Ben Hack Show” címmel. A srác már eddig is nagy feltűnést keltett, pl. PS3 Slim laptopjával, vagy épp az Xbox 360 kontrollérének burkolatába applikált PS3 kontrollérével. Most egy új, csak és kizárólag online nézhető modder-show műsor házigazdája lesz. Az első rész már szeptember 13-ától megtekinthető a szponzor Element14.com portálján.







## Limitált darabszám

A PSP tulajdonosoknak nem kell bemutatni a DJ MAX c. ritmusjáték sorozatot, mely Koreában nagy rajongótáborral rendelkezik. A legújabb epizód viszont már csak bizonyos feltételek mellett szelhetné át az óceánt. Az Egyesült Államokban a DJ MAX PORTABLE 3 UMD 5000 darabos limitált kiadásban kerül forgalomba, melyhez még az Amazon.com és egy másik forgalmazó is 1000 darabos exkluzív készlettel járul hozzá az október 14-i megjelenéskor. Aki lemaradna róla, az 19-től már PSN-ről is letöltheti majd.



## Xbox 360 S – technológiai újdonság

Az új Xbox egy világraszóló újítást is tartalmaz a borítás alatt. A mérnököknek sikerült a CPU és GPU chipet egy processzorba integrálniuk, így azok sokkal kevesebb energiát fogyasztanak, ezáltal a hűtésükre sincs akkora ventilátorkapacitásra szükség, és sokkal gyorsabban képes a videó kimenetre küldeni a jelet. Ezzel egy már 5 éves technológiát sikerült bizonyos értelemben a mai PC-k fölé emelni. Az egyesített processzor egyelőre 372 millió tranzisztort tartalmaz, míg az újabb CORE i5 processzorok akár 770-et is. A szakemberek már azon dolgoznak, hogy hogyan lehetne a számítógépgyártásban is alkalmazni ezt a technológiát, hisz a teljesítménynövekedés mellett még rengeteg energiát is megspórolhatnának.

## Konzolon a Machinarium!

A többszörös díjnyertes, cseh Amanita Design által fejlesztett játék úgy látszik, hogy hosszas kinszenvedés után végre betörhet a konzolok piacára is, igaz egyelőre csak a Wii tulajdonosok örülhetnek majd eme igazán egyedi játéknak a WiiWare szolgáltatásán keresztül. A Microsoft fél év tárgyalás után utasította vissza az XBLA-ról azzal az indokkal, hogy nem támogatnak olyan címet, mely nem XBOX exkluzív, hisz a Machinarium már elérhető MAC és Linux környezetre is. A PSN megjelenésről viszont még mindig folynak a tárgyalások.



## GINX TV:

## TV csatorna csak gémeleknek Angliában!

**N**ovember végétől új TV csatorna indul a szigetországbán GINX TV néven. A hét minden napján 24 órán keresztül csak és kizárólag a videojátékok világával foglalkozik az új csatorna. Egyelőre természetesen a műsorok többsége ismétlődni fog, mert azért azt ők is bevallják, hogy lehetetlen 24 órát megtölteni friss és ropogós infókkal, de a jövőben többféle tartalommal bíró műsor elindítását tervezik. A legnagyobb hangsúlyt a játékok bemutatásai, tesztjei kapják majd, de lesznek majd videojáték sporttal kapcsolatos műsorok és dokumentumfilmek is. Michiel Bakker a csatorna igazgatója viszont azt is kijelentette, hogy nem terveznek olyan műsorokat gyártani, melyben fél órákat beszélgetnének a játékokat készítő programozókkal, grafikusokkal. A kulisszák mögé nem kíván betekintést mutatni az adó, de azért interjúkat a stúdiók képviselőivel majd láthat a közönség.

A GINX már most úgy reklámozza magát, mint egy nemzetközi videojátékos TV csatorna, mely nem csak a 11% hardcore játékos réteget, de a fennmaradó 89%-ot (angol felmérések) is ki szeretné szolgálni információkkal a játékok világából.



## Egy Kinect baki

A híradásokból, ismertetőkből már-már tudni lehet, hogy a Kinect mit nem fog tudni megjelenésekor, de mindig jön valami furcsaság. Igaz, a mostani számunkra nem hordoz semmilyen fontos dolgot, de átérzhetjük szerencsétlenül járt spanyol játékosaink helyzetét, akiket a cég egy kalap alatt kezel a mexikóival, így egyelőre számukra is csak a mexikói-spanyol lesz használható amikor a Kinect-et hangvezérelve szeretnék utasítani. Az már sajnos más kérdés, hogy a dél-amerikai és az anyaországi spanyol közt mára már rengeteg különbség van, így biztosan meggyűlik vele a bajuk az Ibériai-félszigeten lakóknak, míg megtanítják a Kinectet a saját „dialektusukra”.

## Szaj-karate

Még meg sem jelentek a játékok, de már egyesek biztosra vették, hogy bizony a Halo: Reach és a Call of Duty: Black Ops közül melyik kerül ki majd győztesen az eladási listákra folytatott harcból. A Microsoft biztos benne, hogy a Halo-sorozat új üdvöskéje tovább viszi a sorozat hírnevét, vagyis eladásokban túlszárnyalja még a készülő Black Ops-ot is. Kedvenc megmondó emberünk, Michael Pachter másképp látja a dolgot és szerintem ez pont fordítva fog bekövetkezni. Ekkora jóslatra szerintem bárki képes lehet, hisz míg a Reach 360 exkluzív, addig az új COD rész multiplatform lesz, így a Reach csupán a saját térfelén rúghat majd labdába, ha az eladásokról lesz szó.



## 3D-t a nem 3D-ből!

A RealView cég forradalmi újdonságok piacra dobására készül. Az ún. „Deep Screen” technológián alapuló készülékei minden nem 3D kompatibilis monitorból, TV-ből, míg a „V-Screen”-re keresztelt kiegészítőjük PSP-ből is képes olyan 3D-s megjelenítőt varázsolni, melyhez speciális szemüvegre sincs szükség. Az előbbi egyelőre csak 20-23 colos monitorokra lesz kapható (199\$) és majd a jövőben kerülnek bevezetésre a nagyobb változatok is, míg a V-SCREEN akár most, már jóval a 3DS megjelenése előtt megvásárolható kedvező 40 €-s bevezető áron.





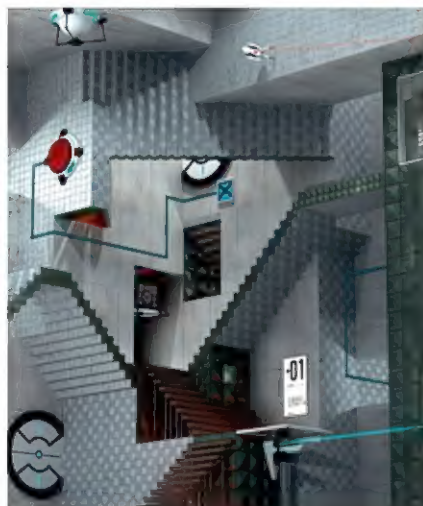
## Dá-dá a Square Enix-nek is

Nem múlik el úgy hónap, hogy ne kerüljön egy kiadó kínos helyzetbe. Most a Square Enix-en volt a sor, akit az angol hatóságok marasztaltak el, amiért a Final Fantasy XIII reklámkampányában „félrevezette a vásárlókat”, „megtévesztve azokat” az Xbox 360 verzió kiadásának reklámjával. Ebben a PS3-as változatba konvertált átvezető videókat mutatták be, és a végén mégis az XBOX 360 logója volt látható. A cég képviselői szerint ez nem más, mint kukacoskodás, hisz ezek az átvezető videók megegyeznek a két gépen, és csupán a maximális felbontásban észlelhető eltérés a képminőségében – ami miatt ők is inkább a PS3-ról renderelt videó-anyagot használták fel.



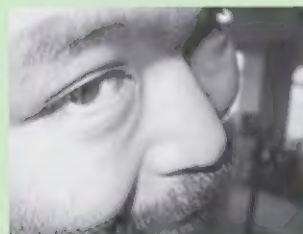
## Gabe Newell: Valve! Hátra arc!

Valve mindenható alapítója mostanában úgy váltogatja a nézeteit, mintha csak azt döntené el egyik napról a másikra, hogy mi az aktuális kedvence a stúdiótól nem messze levő gyorsétterem kínálatában. 2007-ben még „teljes katasztrófának” nevezte a PS3-at. 2009-ben az Orange Box szép kis kálváriát járt meg, mire kijelentették, hogy a PS3-as verzió semmilyen támogatást nem fog élvezni, mert csak mostohagyerekként kezelik. Ezután jött 2010 májusa, amikor is bejelentették, hogy a Portal 2 mégis zöld utat kapott PS3-ra is, hisz a Valve engedélyt kapott rá, hogy saját STEAMWORKS rendszerét integrálja bele. A Microsoft ettől elzárkózott és így egy csapásra fordult a kocka a stúdiónál is. Júniusban Newell már emelkedett hangnemben dicsérte a PS3-at, mint a „legnyitottabb konzolt”, sőt augusztusban már odáig is elment, hogy kijelentette: „a PS3 elképesztően fontos számukra”. Most pedig, hogy a 3D-ben is lehetőséget látnak a Portal 3. részét, egyenesen 3D-s PS3 címként vizionálják, vagyis a készülő második epizódot menet közben már eszük ágában sincs átprogramozni csak azért, hogy Move és 3D támogatást kapjon. A Left 4 Dead PS3-as verziójáról feltett kérdésre csak annyit válaszoltak: „Ki tudja, hogy mit hoz a jövő”. Szeptemberben pedig Newell már a Live-ot támadta, mely szerint egy „vonatrons”, vagyis lefutott arról a sínről, amin ők szeretnék volna látni, hogy fusson – bár ezzel nem ők az elsők, hisz mint arról hírt adtunk már, a Square Enix is visszamondta a Final Fantasy XIV Online 360-as verzióját, a Live korlátozottságára hivatkozva.



# Elmélkedés a japán játékfejlesztésről

Mire ti kézbe veszitek a lapot, addigra már javában tart (vagy talán véget is ért már) a Tokyo Game Show. Amikor én nekiálltam írni ezen sorokat, még csak kósza pletykák keringtek az idei rendezvény felhozataláról, de pont ezen apropó az, ami miatt e havi témám nagyon is aktuális lesz. Mielőtt szabadjára ereszteném gondolataimát, hadd osszam meg veletek először magát a téma indítóját, egy eszmecserém kivonatát Tetsuya Kanakubo-val, egy nagy múltú japán stúdió (melynek nevét most nem közölhetem) alkalmazottjával.



- **Nomad:** Hogyan látod a japán játékfejlesztés jelenlegi helyzetét?
- **Tetsuya:** Én most úgy látom, hogy Japánban a játékfejlesztés egy nagy fordulóponthoz érkezett.
- **N:** Fordulópont? Miért, mi a különbség pl. a japán és a nyugati játékfejlesztés közt? Látsz köztük lényegi eltérést?
- **T:** A mai japán játékfejlesztés egy olyan hosszú és nehéz munka eredménye mely felismerte, hogy leleményes ötletekkel hogyan kell a hardver korlátaiból adódó nehézségeken túljutni.

- A japán játékfejlesztő kiváló szakembernek mutatkozik azokban a metódusokban, melyek „élesítik” a játék egyes elemeit miközben ezzel magát a játékelményt is a végsőkig próbálják csiszolni. Mondhatom rá azt is, hogy ez a japán kézműves ember szellemiségéből, hagyományából és örökségéből fakad.
- **N:** Japánban mennyire „divatos” különböző middleware eszközöket bevonni a fejlesztésbe?
- **T:** A Japán szakember eddig, ha tehette, kerülte a nyugaton oly divatos külső fejlesztők által írt middleware programok



használatát. Ez azért van, mert ő minden egyes elemét a fejlesztésnek az irányítása alatt szereti tudni, hogy ne csak határokat lásson minden oldalon, melyek előre megmondják számára, hogy meddig mehet el, mit csinálhat meg. Bár a játékegyesítés nagyon gyorsan változik. Jól elkülönültek már a hardvergyártók, a nagy volumenű fejlesztések során megalkotott middleware szoftverek és játék motorok. A játékegyesítés egy olyan folyamatá vált, mely rengeteg tényezőt helyez egymás mellé és mindeközben megpróbálja megtartani, megtalálni az egyensúlyt köztük.

- **N:** Szerinted van különbség a japán és a nyugati szakemberek közt?

- **T:** A japán fejlesztő is kezd ráébredni arra a tényre, hogy a hagyományos módszerekkel nem tud már megbirkózni a szakma és a piac gyors változásaival, és ezért bár nagyon lassan, de kezdenek változni. Azt, hogy hogyan is változik majd meg a japán játékegyesítés, magam sem tudom megjósolni.

- **N:** Mit gondolsz, Japán miért specifikusabb az érdekes ötletekkel teli, már-már művészi megvalósításban elkészült játékokra, mint a nyugat, mely az FPS/akciójátékokat részesíti előnyben, és ahol a kreatív (elvont) ötletek sokszor csupán a független fejlesztők „privilegiumai”?

- **T:** Mi csak a „tapasztalatot, élményt” alkotjuk meg, hogy egy játékos úgy érezze, a játék érdekes, szórakoztató a hardver, szoftver, stb. problémáitól függetlenül, azokon túl. (Ki nem mondva: míg a nyugati fejlesztő sokszor a jó játékelményt a grafikai teljesítményegekbe való tornászásában látja.)

A tavalyi TGS-en és utána kerültek egyre inkább napvilágra a japán játékegyesítést "bentről" is kritizáló vélemények. Többek kijelentették, hogy a nyugati fejlesztés végül győzedelmeskedett felettük és felzárkózni már szinte nincs is esély. Bár még 2007-ben Jun Takeuchi a Lost Planet producere indította el a lavinát, amikor azt nyilatkozta, hogy a japán iparnak drasztikus változásokra van szüksége, hogy ha lépést akar tartani a nyugattal, a 2009-es TGS már bizony arról is emlékeztet maradt, hogy ki próbálta meg ezt cáfolni és ki próbálta meg bebizonyítani nyilatkozataiban. Még Hideo Kojima is azt mondta, hogy „Japán elveszett... talán nem kellene többé japánnak lennem.” Atsushi Inaba, az Okami alkotója is aképpen vélekedett, hogy „a japán fejlesztőknek keményen kell dolgozniuk, hogy ha el akarják érni a nyugati szintet”.

A felkelő nap országa akkor vette még át a „hatalmat” a '80-as években a piac fölött, amikor a gyorsan terjedő személyi számítógépek (köztük pl. a C64, Amiga) fulladoztak a silány minőségű tömeggyártásban előállított játékoktól. Megjelent a NES és a japán mentalitásában készült játékok „betört” szinte minden amerikai háztartásba majd az ázsiai ország stúdiói aranykorukat a PS1 érájában élték. Az Xbox megjelenésével viszont elkezdődött egy olyan folyamat, ami a nyugati játékosokat a „nyugati” játékok felé vonzotta. Konzolokra is tucatjával jelentek meg a sport, szimulátor és természetesen főleg a first person shooter játékok, míg a japán stúdiók bizony lényegében a hack and slash és a JRPG csapdájában ragadtak. Hiába jelent meg az utóbbi években olyan igazi gyöngyszem, mint pl. a Lost Odyssey, a vevők már rég nem kíváncsiak rá. A régi nagy kiadók bevételei csak kullognak a tengerentúli kiadók dollármilliárdosra nőtt biznisze után (Nintendo kivételével). Hiába jön ki a piacra egy új, még szebb és jobb JRPG, third person shooter játék, igazán nagy áttörést már nem tud mutatni, hisz a stílus korlátait nem képes igazán levetkőzni és a „japános” máz alatt a nyugati játékosok többségének számára már csupán ez is egy tömeggyártott, kommersz termék. Ugyanúgy, mint azelőtt, hogy 25 éve Mario megváltoztatta volna a világot, a mainstream ismét nem róluk és tőlük hangos. Még a PS3 húzócémeit is mind-mind európai és amerikai csapatok adták. Belegondolva hiába törném is a fejem, egyetlen egy japán FPS játékot sem tudnék mondani hirtelen, hisz amiben van is ilyen opció, az valójában egy nyugati piacra is szánt TPS vagy oldalnézetes game, melyek alkotói olyan szerencséseknek mondhatják magukat, hogy nyugati kollégákkal dolgozhattak együtt – csak, hogy ismét említsem Kojima san-t és az ő Metal Gear Solid sorozatát, mely fölött bizony amerikai producer bábáskodott. Ha régen jó játékokat kellett

felsorolni, jöttek a Capcom, SquareSoft (ma Square Enix) és a Konami sikercímei. Most mindenre van nyugati alternatíva. A Resident Evil-re ott van válaszként a Dead Space. A TPS játékokra a Gears of War. Hack and slash-ben A God of War az, amit a Devil May Cry helyett mondunk, de ott van a Darksiders is, mely a teljes ismeretlenségből tört be a széles köz tudatba. A JRPG-t (értsd minden RPG, ami ott készül) pedig az Oblivion, Mass Effect, Fallout 3 és a Dragon Age szorította vissza a frontvonal mögé és az aztán tényleg nem segített a helyzetén, hogy a Demon's Souls ilyen tétova léptekkel, „meghívásra” érkezett meg az USA-ba és nagy kérésrel Európába.

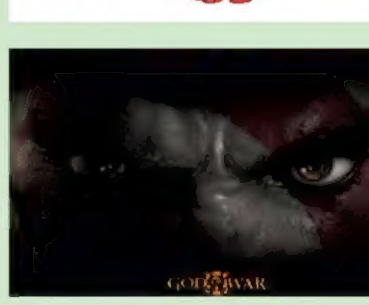
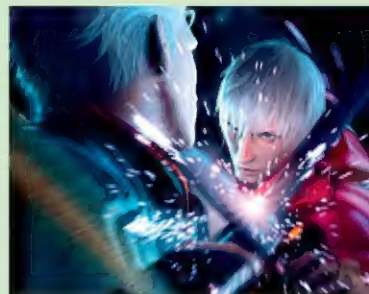
Nem, nem kell, hogy most ők is utánozni kezdjék a nyugatot és FPS játékokkal váltsanak fel minden mást (már hogyan is nézne ki egy Mario: Modern Warfare?!), de az a tény nem tagadható, hogy a technológiai fejlődés, melyre pont ők oly büszkék, ebben az iparágban szuperszonikus sebességgel hajtott el mellettük, és mire észbe kapnának, már csak a horizonton eltűnő nyugat után integethetnek a Final Fantasy XIV-gyel, The Last Guardian-nal és a HD kiadásban újra piacra dobott régi nagy címekkel, mint pl. a Shadow of the Colossus.

Vajon elég lesz-e a Wii és a DS sikere ahhoz, hogy erőt merítsenek, vagy épp e kettő húzza vissza őket a fejlődésben? A Nintendo 3DS hoz-e akkora áttörést, amekkorát ígérnek, vagy a Nokia csúfos kudarcát ismétli meg, aki az N-GAGE-et csupa átirat, már rég lerágott csont címmel próbálta meg eladni és mire érkeztek az igazi, egyedi játékok arra is, lényegében halott volt a masina.

Mert a nyugati játékos számára a japános karakterek, túlfűtött szexualitás, elvont történet és képi világ már nem annyira vonzó, mint 10-20 évvel ezelőtt és ezt kevesen vették még csak észre odaát. Grób Attila, a budapesti 3D Brigade vezető grafikus nyilatkozta még egyszer, hogy a Konami pont azért bízta meg őket is a Silent Hill: Origins látványvilágának megteremtésével, mert egy japán fejlesztő bármennyire is szeretné, nem lenne képes a nyugati ízléshez igazítani a játékot. Példának azt hozta fel, hogy a kinti animátor egy olyan egyszerű jelenetet is hajlongásokkal bonyolította teli, amikor az egyik karakter a másiknak átad valamilyen tárgyat, mert náluk ez a természetes, de a külföldi közönségnek szánt cím esetében már bizony nem biztos, hogy mindenkinek elnyerné a tetszését.

Egy régi japán közmondás szerint, a „kiálló szöveget beverik”, vagyis az egyéniségek is beolvadnak a szürke tömegbe és ez most úgy látszik, hogy végleg igaz lesz rájuk. Az utóbbi években csupán olyan nagy designer-neveket tudunk felemlíteni, akik legalább egy évtizede, ha nem több, tették le névjegyüket az asztalra egy játékkal, amiből mára bizony akár 3-4 részes sorozat lett. A nagy szemű mangafigurák a DS-re tömegével megjelent játékokban tolonganak egy konzol vevői körének meghódításáért, az óriási kebelcsodák mára már szinte csak a verekedős játékokban érdekelnek valakit nyugaton. A lányos kinézetű főhős karakterekkel pedig egyre kevesebben tudnak megbarátkozni, azonosulni és természetesen a többjátékos módok sem mérhetőek már a nyugati akciójátékok által mutatott színhez, vagyis a japán játék egyre jobban perifériára szorul ideát és egyre fakóbb lesz a hírneve.

Mi vár ránk a 2010-es TGS-en? A Konami és a Capcom már kezd felismerni a tényt, hogy ha nekünk is szánya a játékot, csupa olyan címet kell felvonultatnia, melyet már tengerentúli stúdiók fejlesztettek vagy azért kapunk olyan a határokon belül „hegesztett” játékot is, mely nem feltétlen az ingyencéknek, fanoknak szól, hanem inkább a több milliós eladásokkal büszkélkedő világiati szoftverek babéraitra tör? Belátják-e végre, hogy nem feltétlen kell fél évtizedig csiszolgatni pl. egy Gran Turismo-t, mert közben kijön tíz másik autós játék is, ami mondjuk ha sorozat (NFS, Forza), ugyanakkora bevételeket produkálhat, és a fejlesztési költségek mégis töredékei. Vagy éppenséggel végleg a belső piac kiszolgálása felé fordulnak? A végére túl sok lett így a kérdés, de a témát még nyitva hagyom. Biztosan visszatérünk még rá valamikor, mert a harc Kelet és Nyugat közt igazán a karácsonyi hajrában fog csak tombolni.





A világban mindenhol vannak különféle szabályok. Valahol kevésbé, valahol nagyon komolyan veszik őket. A japán társadalom híres/hírhedt „klasszikus kultúralt viselkedési formája” egy teljesen más kategória – más nemzetével össze nem hasonlítható. Ezt még mindig betartják az idő múlásával. De ugye ahol fiatalok vannak, ott mindig akad némi rebellis hajlam... Sok országban éltem az évek során. Mindenhol más a szokás, amit be kell tartani. De a fiatalabb generáció minden országban más. Ha Japánra gondol az ember, akkor mindig a mosolygó fejek, a hajlongás juthat eszünkbe. De a japán fiatalok egy teljesen más érárt írnak manapság. Életstílus, viselkedés, öltözködés, hagyományok betartása, bulizás. Ebben a részben a fiatalokat fogom bemutatni egy kicsit.

## A japán fiatalok viselkedése manapság



**H**a az őszintét kell mondanom, akkor manapság a japán fiatalság nem túl tisztességtudó. Például ugye Japánban a metrón és egyéb közlekedési járművön tilos egy jó pár dolog. Mobiltelefonon beszélni, sminkelni, enni, esernyőt lóbálni. De ahogy látom, ezeket ma már nem nagyon tartják be. Az elején nekem is hozzá kellett szoknom (pl. telefonálás), mert nálunk ezek mind elfogadott dolgok. Viszont keleten ez egyenlő a tiszteltetlenséggel, a velünk utazókkal szemben. Emlékszem, mikor felvettem a telefont és rám néztek azokkal a szemekkel – „jobb ha lerakod vagy tudod mi lesz nézés”. De ahogy telt az idő hozzászoktam, így később, ha én is ilyen dolgokat tapasztaltam, akkor már engem is zavart. Legjobb példa, mikor egy lány éppen sminkelt: ránéztem, egyből abbahagyta és szégyenkezve elrakta a tükröt. Ez a legjobb eset,

de nem mindig van így.

2005-ben, Tokióban történt egy eset, amit felkapott a média is. Egy lány a metróállomáson ülve sminkelt, és ahogy az lenni szokott, egy idősebb hölgy rászólt, hogy „Milyen ez a mai fiatalság?” A lány nem hagyta magát, elkezdett neki visszabeszélni, de valahogy a hölgy a metrósinék közé esett, sérülésekkel kórházba is került. A helyi hatóságok letartóztatták a lányt. Az esemény katalizátorként hatott és különböző fórumok nyíltak arra vonatkozólag, hogy a fiatalok manapság nem tisztelik az idősebb generációt. Persze ez a dolog, hogy az idők panaszkodnak a fiatalokra nem országfüggő. De Japánban ez elég nagy dolog.

Persze ugye ilyenkor az ember az okokat keresi. A legjobb támadási és okozati felület a „nyugat”. TV-műsorok, filmek, satöbbi. Saját véleményem erről a témáról, hogy

kizárólag a társadalom a felelős ezért. Hisz ha elnézzük másoknak ezeket a dolgokat, akkor vígan tovább csinálják. De ez nem lehet mentség arra vonatkozólag, hogy az emberek legtöbbje manapság már nem tartja be az illem alapvető pontjait. Hiába akarja megváltoztatni a helyzetet az idősebb generáció, ez a dolog a fiatalabb korosztály kezében van. Ma már engem is idegesít nagyon sok dolog, ha az utcára lépek...

## Hogyan is buliznak a japán fiatalok?

Nem titok: én a japán egyetemi élelm alatt buliztam a legtöbbet. A legjobb időszakom volt. Egyik klubból a másikba mentünk a haverjaimmal. A Japánok bulizási szokása érdekes. Pár résszel ezelőtt már írtam, hogy a fiatalok többsége az egyetemi éveit alatt szerzi meg a barátait. Velük jár el mindenhol. Az ottani fiatalok inkább a csendesebb, „beülünk egy helyre iszogatni-enni” dolgot (nomihodai – annyit iszol, amennyit tudsz, tabehodai – annyit eszel amennyi beléd fér / nomihodai – tabehodai party), vagy a karaoke bulikat részesítik előnyben. Péntektől kezdve a hétvége befejeztéig velük vannak tele a kis éttermek és a karaoke boxok. Ez különben tényleg jópofa meg minden, de az én nyugati ízlésvilágomnak ez mindig kevés volt. Tehát





a „rendes” szórakozóhelyeket céloztam meg. A japánok szerint a klubokba csak a „rosszlányok” járnak. Öszintén: egyetértek vele. Sehol nem láttam olyan csajokat ezeken a helyeken, akik a kawaii (cuki) kategóriába estek volna. A tipikusan lotyó-kategóriás csajok voltak ott mindig. Bár az odaautóznak mondom, hogy az ilyen helyeket azért óvatosan kezeljék. Meg is magyarázom miért.

Japánban mindig törekedtem arra, hogy az igazi Japánt ismerjem meg. Ebbe az is beletartozott, hogy olyan klubokba jussak el, amik nem a gaijin-ok (vadember, barbár – a japánok így nevezik a külföldieket) számára készültek. Azt a szórakozási élményt akartam megkapni, amit az igazi japán fiatalság kap meg. Ezért a legjobb haverommal Sebastiannal (az a tipikus francia donjószi) mindig a város olyan zugaiba mentünk el, ahová a külföldi be nem tette volna a lábát. Egyszer betaláltunk egy klubba, ahol, ahogy az lenni szokott, a pultnál állva az italainkat kortyolva, egyik pillanatról a másikra csajok jelentek meg (ó igen, a nyugati ember paradicsoma: ha fehér vagy akkor te vagy a misztikus, titokzatos európai lovag). Tudjátok, tették az agyukat. (Még egy

adalék. Az ilyen szórakozóhelyeket és szerencsejáték-klubokat – legnépszerűbb a pachinko – a japán alvilág birtokolja.) Tehát visszatérve a bulira. A pult másik végében a hely tulajaja volt (egy fiatal jakuza, látszott rajta, hogy a rangsor alján lehetett a kevés tetoválás mi-

att – ugye a tetoválás a jakuzás védjegye, jóformán csak nekik van japánban). Körülötte is voltak csajok, de elárulom, nem a legjobb felhozatal vette körül. A mi kis jakuzánk pár szakén már túleshetett, és kezdte felmérni a terepet, hogy a két fehér srác körül elég jó csajok vannak. Gondolom féltette az imidzsét. Egyik pillanatban még a zenét hallom, a másikban már az



inzultusokat. Felállt a székéből (mögötte jöttek a testőrei is) és elkezdett felénk jönni egy kisebb samuráj karddal! Közben meg kiabálta, hogy ilyenek a fehér emberek: nem elég, hogy a gazdaságukat bekebelezzük, még a nőket is elveszük tőlük. Szerencsére a francia haverom elkezdett neki magyarázni, hogy dehogy, de-hogy, nincs ez így, meg hogy ezek a lányok, akik velünk voltak nem ám olyan szépek, mint akik vele vannak. Egy félórás monológ és alázat, meg pár üveg szaké után megbékélt a minigengszter, és az éjszaka további részében inkább



lett a piapajtásunk, mint az ellenségünk. Hogy az alkohol mikre képes... Megúsztuk meg minden, de szerintem egy hajszálon múlt, hogy nem lettünk a haledelei az akváriumában. A másik dolog meg az, hogy az egész esemény alatt ott volt egy rendőr is a sarokban. Mit csinált? Semmit! Most komolyan, először azt hittem, hogy jön és leállítja a dolgot. De semmi. Ez különben tipikusan mutatja a dolgot, hogy a jakuzák mennyire védve vannak a rendőrök által. Rádásul inkább minket

Fiúknál kb. ugyanezek vannak. De náluk inkább nem a ruha a meghatározó egy nyugati szemmel, hanem a küllem (a haj például). Ez volt számomra a mai napig legnehezebben megszokható dolog. A mai japán férfiaknál valamikor már nem tudom megkülönböztetni azt, hogy fiú vagy lány-e. De most komolyan mondom ezt! Nem egyszer fordult az elő, hogy mentem Tokióban és jött velem szemben két ember. És mindegyikről azt hittem, hogy lány. Meg voltam róla győződve! De mikor elmentek mellettem és hallottam, hogy a csaj a másikat férfinéven szólítja meg, akkor döbbsenem rá, hogy az nem is lány, hanem egy fiút! Manapság a japán férfiak (most pontosan nem tudom meg mondani) körülbelül egy százaléka már teljesen elvesztette a férfias küllemét. A hajuk olyan, mint a lányoké (most elképzelem azt, hogy nekik is annyit kell szenvedniük ezzel, mint a lányoknak ezzel?!), a mozgásuk és gesztusaik is, sőt a szavak is, amiket használnak. Mókás egyébként, de egy külföldi számára az a legveszélyesebb, ha Japán barátnője van,

méreteget rossz szemmel, mikor távozóban voltunk a helyről. Jó, hogy nem minket tartóztatott le. Tehát ezért mondtam, hogy srácok, ha kint vagytok és ilyen helyekre mentek (nem a turistáknak szánt helyekre), akkor semmi feltűnősködés! Simán, lazán érd be egy csajjal.

## A japán divat

Dívatvonalon tényleg sok stílus egyvelegét követi a fiatalság arrafelé. Tévhit, hogy a többség ezt az itthon emósoknak nevezett öltözködést részesítené előnyben. Inkább azt mondom, nem sokan öltöznék úgy, komolyan. Nyugati embereknek a médiában inkább csak ezt az extravagáns dolgot mutatják, ami valójában nem reprezentálja őket. Vegyük először a lányokat. Az évek során csináltam egy saját „csoportosítási rendszert”. Három fő kaszt van. Első ez a kawaii kategória. Aranyos, fluf-flus ruhák. Teljesen olyan, mintha valami princess imidzset követnének. Második ez a hip-hop-pop style (szerintem inkább ebből van a több, hiszen nagyon dúl a dívatja ennek a zenei stílusnak is, nem csak az Ayumi Hamasaki true J-Pop – na én például A. H. sorolom a princess stílusba). A harmadik a teljesen casual stílus, a mindennapi fiatalos öltözködés.





miközben tanulja a nyelvet. Elég sok japán ismerősöm mondta, hogy az a legviccesebb, mikor egy nagydarab nyugati férfi olyan hangletét és szavakat használ, amiket arrafelé csak egy lány szokott. Például elég kevés olyan japán médiasztárt tudok mondani, aki igazi férfi (egy most eszembe jutott, Ken Watanabe).

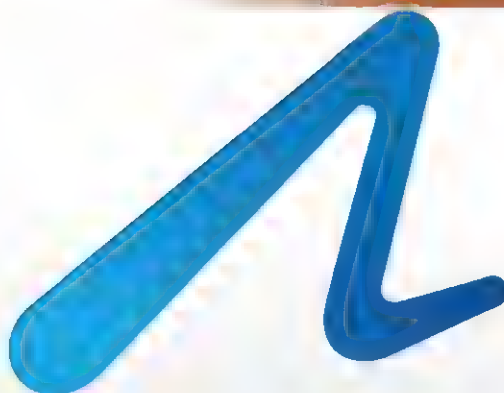


## Ilyenek a fiatalok

Valahol azért elmondható, hogy tulajdonképpen a japán fiatalok is olyanok, mint máshol. Átlagosan nézve semmi különbség nincs. Ők is tudnak rendesek, tisztelettudók, divatosak, normálisan bulizósok lenni. De az érdekességek mindig a dolgok mögött bújnak meg...







## PlayStation®Move

**A**bszolút balanszírozott, ugyanannyira pozitív, mint negatív kettősség bizonyára nem létezik, csak az elvi matematikában; mindenestre rólam elmondható, hogy legalább annyira vártam a PlayStation 3-hoz bejelentett PlayStation Move mozgásérzékelős rendszer megjelenését, mint amennyire szkeptikus is voltam vele kapcsolatban. A

videojáték iparban eltöltött évtizedek megtanítottak arra, hogy átütő sikert általában azzal lehet elérni gaming-fronton, ha valaki egy új lépcsőfoknak számító technikai újdonságot elsőként vezet be a köztudatba (legyen az nagytudású program-motor, 3D-s megjelenítés vagy akár egy irányító), vagy egy már létező ötletet fejleszt tovább tökéletes-közzé színtre. A Sony-nak a mozgásérzékelős irányítás területén, ebben a generációban az első opció nem volt választható, hisz a Nintendo már elsütötte ezt a játékelményt a Wii-nél. Maradt a B-terv: a játékosok meggyőzéséhez egy olyan eszközt kellett kifejleszteni, mely kvázi legfontosabb ismertetőjegyeként valóban olyan területre merészkedik, mely a PlayStation 3 konzol normál Dual Shock 3 kontrollereivel nem elérhető, és emellett persze minőségében, pontosságban és az élethűségi tényezőben túlmutat az aktuálisan piacon levő mozgásérzékelős megoldásokon.

A Sony-nak nem ez az első kísérlete a mozgásérzékelős videojátékozás világában. A PlayStation 2-höz tervezett EyeToy rendszer kb. nyolc évvel ezelőtt jelent meg, és a „te magad vagy a controller” koncepcióra építve, egy minőségi kamerával megoldva próbálta becsempészni az otthonokba azt a fajta gaming-élményt, ami az irányító nélküli játékról szólt. Az üzletileg sikeresnek mondott, világszerte nagyjából 11 millió eladott példánnyal büszkélkedhet EyeToy azonban hamar elérte saját korlátait: kiderült, hogy az évmilliók törzsfelődés során kialakult ember agya – egyelőre – alapvetően a tárgyhasználatra van ráállva, ezért igen limitált azoknak a felhasználási területeknek a palettája a videojátékozásban – főleg a már bejáratott, alapnak számító kategóriákban! –, melyek controller nélkül, pusztán test- vagy végtagfigyeléssel is ideálisan működtethetők. Mit jelent ez konyhanyelven? Ha az életben egy mozdulatot pusztán kézzel végzel, mondjuk ököllel ütsz, állatot simogatsz vagy valakinek mutogatsz, az a mozgás tökéletesen leképezhető egy játékban a téged

figyelő kamera segítségével. Minden más cselekvés, ami a valóságban tárgyhasználatot igényel, az legjobban a virtuális térben is úgy szimulálható, ha valóban tartasz egy megfelelő eszközt a kezeden „itt kint”. A videojátékok világában kardozni kardszerű irányító nélkül, autót vezetni controller vagy kormány nélkül, teniszezni ütő nélkül valójában lehet – csak roppant bután néz ki, kényelmetlen, és legfőképpen semmi köze a valósághoz – szerintem. Biológiai tény: az ember agya nem könnyen képes elvonatkoztatni a bevett szokásoktól – a cél pedig szentesíti az eszközt.

Bár a PlayStation 3 alapirányítója, a SIXAXIS/Dual Shock 3 is rendelkezik bizonyos fokú mozgásérzékeléssel, valahogy ez az eszköz sosem produkált olyan minőségi ugrást a maga területén, ami gyökeresen új élményt hozott volna a hagyományos irányítóhoz szokott playereknek. A controller ezen funkciója – bár több játékban is megpróbálták neki értelmet adni, sőt, készültek is direkt a mozgásérzékelésre épülő szoftverek –, megmaradt egy érdekes funkciónak; minijátéknak, mely önmagában nem állt elég erős lábakon ahhoz, hogy egyedül is megtalálja a helyét. Az egész inkább megrekedt valahol poénszínten, mely bekukkantásnyi izellítőt nyújtott ugyan egy szép új világba, de a hozzá vezető ajtó szélesre tárásához nem volt elegendő kraft benne. Ehhez már egy teljesen új, ultramodern controller bevezetése kellett – ez a PlayStation Move.

### Mi kell ahhoz, hogy mozogjon?

A PlayStation Move rendszer 2010. szeptember 15-én debütált Európában. A szisztéma alapját a PlayStation 3-hoz köthető PS Eye kamera és az új Motion Controller, becenevén a „varázsbót” adja. A technológia tulajdonképpen nem túl





komplikált: a kamera figyeli a varázssbot mozgását, térbeli elhelyezkedését, valamint a gyorsulását, és mindenféle bonyolult számítások elvégzésével pontosan és precízen leképezi azt, majd konvertálja a mátrixba. Ezáltal, és a hozzá kapcsolt vadiúj ötletekkel olyan friss, kifejezetten különleges

roller töltésre alkalmas), bár ezen plusz hardver használata pusztán opcionális kényelmi funkció.

A PlayStation Move játékok legtöbbje – de a rendelkezésre álló információk szerint nem mindegyik! – egy darab Motion Controller használatával is remekül működik.

Vannak azonban olyan szoftverek, ahol két varázssbot is alkalmazható, igény esetén: ilyen például a Sports Champions, ahol bizonyos sportágaknál valamivel teljesebb élményben lehet részünk, ha két stickünk van. A szoftverek multiplayer, tehát többszereplős módjaiban egyes esetekben elég egy darab Motion Controller, amit a playerek váltakozva átadnak egymásnak, de vannak olyan esetek is, amikor a multiplayer kizárólag 2 vagy több (maximum 4) varázssbot csatlakoztatásával indítható el! A PlayStation Move-hoz már kapható, és jövőben érkező szoftverek némelyike – például az FPS-ek, TPS-ek, tehát leginkább a hagyományos lövöldék – a varázssbot mozgásérzékelésén túl az analóg karos irányítást is igényli. Ezt a funkciót a Motion Controllerrel együtt piacra kerülő, külön megvásárolható Navigation Controller biztosítja, ami kis túlzással egy „félbevágott” Dual Shock 3 joy-nak

felel meg. A navi kb. ugyanolyan

vastag, mint a varázssbot, de csak 138 milliméter hosszú és 95 gramm súlyú. Egy darab analóg kar van rajta és az X + Kör gombok, a d-pad, PS Home, elején az L1 flippergomb, valamint alul az L2 ravasz. FONTOS tudni, hogy a Navigation Controller nem kötelezően megvásárolandó tartozék, még az analóg irányítást feltétlen igénylő programoknál sem: meglepte minden esetben kiváltható a hagyományos DS3 irányító kézben tartásával is – persze a navival a kezelés jóval könnyebb, praktikusabb, kézreállobb.

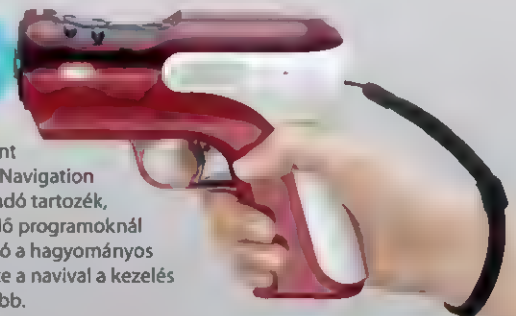
A Move rendszerhez kapható még egy opcionális kiegészítő, mely a „Shooting Attachment” nevet kapta a keresztségben. A hardver leginkább egy kibevezett futurisztikus lézerpisztolyra hasonlít, melybe bele kell illeszteni a varázssbotot. A 150 gramm súlyú eszköz különleges extra funkciókkal nem rendelkezik, viszont bizonyos lövöldözős játékokhoz (például The Shoot, vagy Time Crisis: Razing Storm) kifejezetten ideális, hisz használatával elég élethűen szimulálható a fegyveres harc. A PlayStation Move rendszer többféle (sőt, gyakorlatilag mindenféle) kiegészítésben is megvásárolható: PS3 géppel együtt, PS Eye kamera Motion Controllerrel demólemmezel egybecsomagolva, vagy minden eszköz külön-külön. Az árak boltonként és kereskedőnként változhatnak, így csak érintő jelleggel említeném a Move Starter Pack nevű indulócsomagot nagyjából 15 ezer forintért, amiben minden benne van, ami beléptet az új mozgásérzékelős játékelménybe. A Move megjelenésének napján a Sony mind az amerikai, mind az európai PlayStation Store-ba felpakolta több vadiúj Move-os játék demóját (10 darabot számoltam a cikk készültékor), így aki óvatosságból vagy anyagi okok miatt csak a kontrollert vette meg játék(ok) nélkül, az is lehetőséget kap a szoftverek kipróbálására.

és egyedi játékelmény szerezhető PlayStation 3-on, ami a hagyományos DS3 irányítóval nem abszolválható. Nem árulok zsákbamacskát, kimondom: a PlayStation Move olyan új dimenziót nyit meg a mozgásérzékelést használó videójátékok családjában, amihez fogható minőséget eddig egy rendszer sem volt képes prezentálni!

A Move lelkét képező varázssbot ugyanabból az anyagból készült, mint a rendes PS3 kontrollert. A műanyag okosan selyemfényű felületű, nem pedig tükörpolírozott keményműanyag, így a kiegészítő még izzadt kézzel is elég nagy biztonsággal tartható marokban. A bot közepe ergonomiailag kiképzett, azaz némileg karcsúsított, ez is a biztonságosabb fogást segíti. A stick alá biztonsági csuklópánt rögzíthető, melynek használata

egyenesen KÖTELEZŐ! Több Move játéknál is annyira intenzív mozdulatokat kell végezni, hogy a balesetek elkerülése miatt nem érdemes a pánt mellőzését kockáztatni. A boton a hét ismert PS3 gomb (X, Kör, Négyzet, Háromszög, Start, Select, PS Home) mellett két új gomb is helyet kapott: az alsó ravasz (T) és a felső „Move” (M) billentyű.

A varázssbot igen kényelmes és könnyű: súlya mindössze 145 gramm, hossza a tetejére szerelt, puha műanyagból készült (újabb biztonsági funkció!) érzékelő gömbbel együtt 20 centiméter. A kiegészítő természetesen vezeték nélküli kapcsolattal és beépített akkumulátorral működik, mely USB kábellel tölthető a PS3-ról. Emellett az eszközhöz a külön csomagban kapható „Charging Station” nevű dokkolóba helyezve is feltölthető (ez két kont-





 PlayStation®Move



## De, hogy fog ez az egész működni?

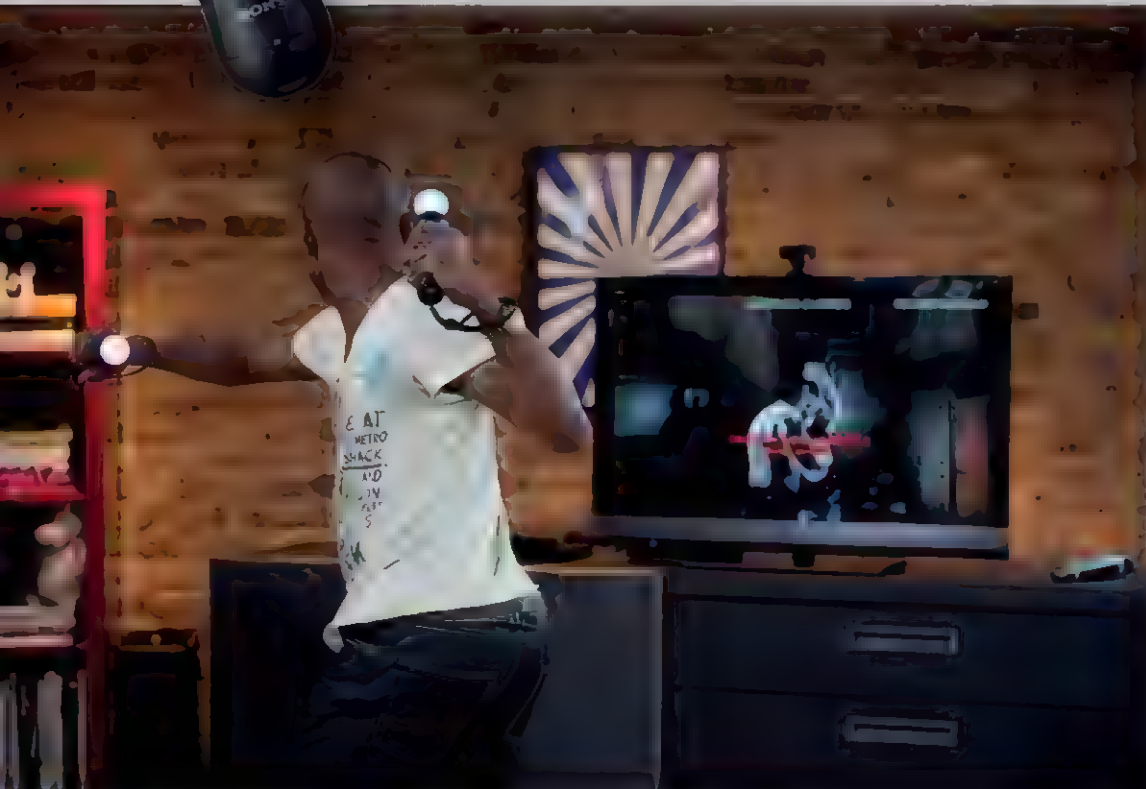
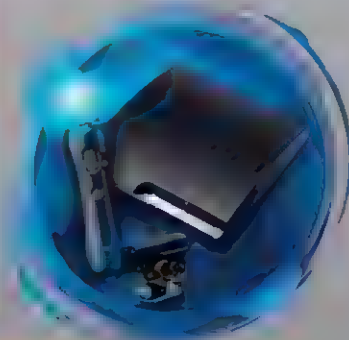
A – feltöltött – PlayStation Move kontrollert bekapcsolása után azonnal felismeri a PlayStation 3. A konzol XMB menüje a varázsbottal, kvázi mint egy „lézer-pointerrel” kényelmesen, gyorsan és tökéletesen kezelhető, a hagyományos Dual Shock 3 érintése nélkül. Az első használatkor érdemes egy kisebb alap-kalibrációt végezni: első körben a bal szélső „táskás” Settings lista Accessory Settings menüjének Camera Device Settings pontjában állítsuk be (szükség esetén finomítsuk) a PS Eye kamera képét, hogy az egész játéktérrel lássa (a kék „széles” állásban legyen a lencse), majd kicsit lejjebb a Calibrate Motion Controller pontban kalibráljuk a varázsbottot. Ennek során a stick „fejét”, azaz a gömböt fixen kezünkben tartva – nagyjából a helyiség azon pontján

álva, ahol majdan játszani fogunk – mozgassuk a botot a képernyőn megadott térbeli irányokba, a vízszintes és függőleges tengely körül is elforgatva. Ezzel az alapbeállításokkal meg is vagyunk, kezdődhet a móka!

A Move használatánál nincsenek köbe vésett szabályok, ugyanakkor pár hasznos tanácsot mindenképpen szeretnénk adni a kezeléshez. Bár ez a használt tévé méretétől függően változhat, azt javaslom, a képernyőtől minimum másfél méterre álljunk. Az ideális távolság egy 42"-es HDTV esetén valahol a 2, 2.5 méternél lehet, így az esetleges előreszúrások is kényelmesen beleférnek. Fontos az oldalsó placc is: vannak szűkebb és tágabb helyet igénylő játékok, de átlagosan az oldalra kinyújtott karjaink távolsága kényelmesen számolva mindenképpen elengedhetetlen, tehát a ponttól, ahol állni fogunk, számoljunk nagyjából 60-70 centit jobbra és balra

is, hogy ne verjünk le semmit, vagy ne üssünk a falba. A lefelé irány elvileg lényegtelen, hiszen térd alatti mélységbe nem igazán ereszkedünk majd, ugyanakkor a felfelé nagyon is fontos, hisz sok játéknál kell felfelé ütést, vagy fentről lefelé csapást kivitelezni. Itt kifejezetten a mindenféle világítótestekre kell odafigyelni – semmiképpen ne álljunk csillár alá vagy közelébe. A legtakarékosabban a hátra irányul bánhatunk: mivel a hátunk mögött a PS Eye nem érzékeli a Motion Controllert, így elég, ha fél méter van mögöttünk.

 Martin





# SPORTS CHAMPIONS™

A PlayStation Move tesztverziója érkezésének napját nem csak vártam, de egyenesen készültem is rá. Tudtam, hogy a bevizsgálandó szoftverek között ott lesz a Sports Champions című gyűjteményes csomag, így megkértem két legjobb barátomat, hogy tegyék szabaddá magukat, és egy kora délutántól késő éjjelig tartó össznépi szeánsz keretében segítsenek nekem a game alapos letesztelésében. A Nintendo Wii hasonló témájú sportjáték csomagját jól ismerem, ezért tudtam, hogy ha nem csak himihumi módon próbálgatni akarjuk a Sports Champions sportágait, hanem lelkiismeretesen kivésézní, akkor itt bizony markáns embererőre lesz szükségem.

A játékokról előláróban elmondható, hogy mind a mozgásérzékelésre épülnek, de mindegyik egy kicsit más megközelítésben tállja az élményt, más-más mozdulat-együttesre fókuszálva. Hamar nyilvánvalóvá vált, hogy itt most nem bolondos partijátékról, vagy mókás hadonászásról lesz szó, hanem az eredeti sportokat – azt hiszem túlzás nélkül állíthatom – maximálisan korrektül lemodellező, kemény, odafigyelést és ügyességet igénylő testmozgásról. A Sports Champions nem egy viccesen bugyuta, bódult házbibulik feldobására tervezett szoftver, hanem egy olyan virtuális sporteszköz, mely akár egyedül játszva, akár multiplayer módban is komoly kihívást tartogat!

A Move megjelenésekor több fórumon is felmerült a kérdés, hogy lehet-e a rendszert fotelel ülve kezelni? Nos, tökéletesen lehet, sőt, a „mutogatós” típusú, általában lövöldözös stílusú szoftvereket nagyon is kényelmes hátradőlve, a képernyőre tartott céleresszettel vezérelni. A sportolás viszont

testmozgást jelent, és ezt a Sports Champions nagyon komolyan veszi! Itt most nincs más választásod: fel

kell állni a kényelmes karosszékéből. Egyszerűen az a helyzet, hogy a Move annyira finom mozdulatokra ad lehetőséget és annyira pontosan érzékeli az irányító mozgását, sőt, annyira jól alkalmazza a fizikai törvényeket, hogy sikeresen csak akkor szerepelhetsz a kihívásokban, ha valóban izmból imitálod az életszerű cselekvéseket. Nem mindegy, hol állsz éppen, hogy tartod a karod, hogy az irányítót. A tér minden irányára szükség van, néha erőből, néha gyöngéden kell kivitelezni a mozdulatokat.

Talán a legjobb bizonyíték ide barátom véleménye, aki egy óra pingpongozás után magabiztosan jelentette ki: SOHA eddig nem volt még része ennyire valóságghú mozgásérzékelős játékelményben, ahol nem alibizni

kell és nem körülbelüli pontossággal hadonászni, hanem halálpontosan mozogni.

Mindhárman egyetértettünk abban, hogy a Move az első olyan rendszer, melyben a mozgás nem csak több-kevesebb mértékben hasonlít a valóságra, hanem közel tökéletesen hozza át azt a virtuális térbe!

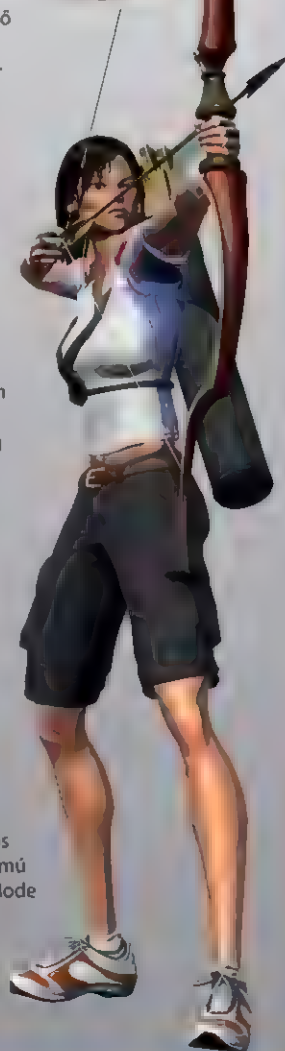
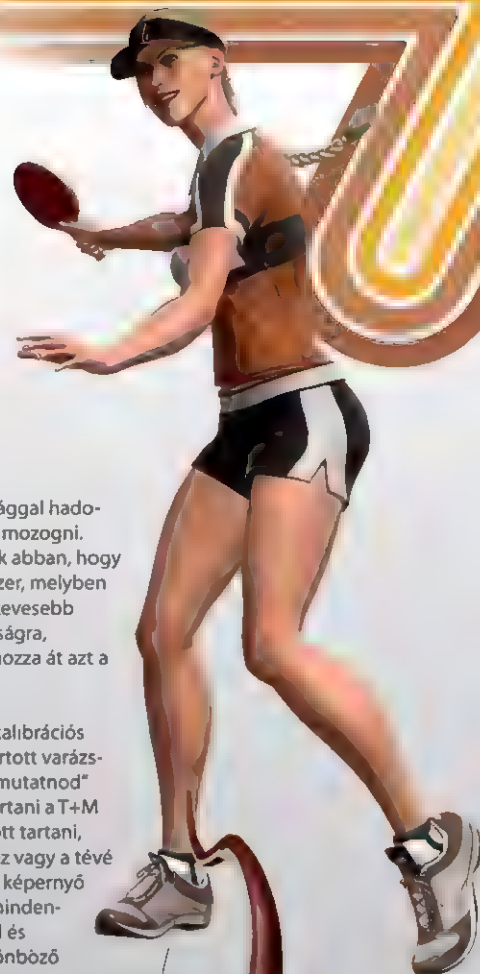
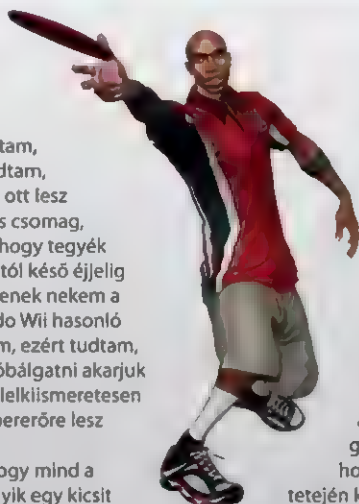
Kezdekör azonnal egy kisebb kalibrációs eljárásn esel át: a kezeden tartott varázsbottal, kinyújtott karral „rá kell mutatnod” a PS Eye kamerára és nyomva tartani a T+M gombokat. (Itt érdemes szem előtt tartani, hogy a teljesen precíz érzékeléshez vagy a tévé

tetején kell elhelyezni a kamerát, vagy a képernyő „lábánál”). Ezután a Sports Champions mindenféle különösebb csinnadratta nélkül indul és dob be a program főmenüjébe, ahol 6 különböző sportágban vehetsz részt.

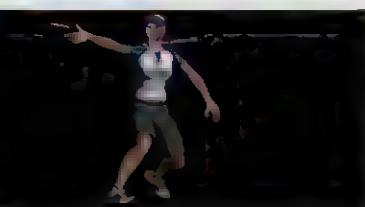
(A játékok előtt egyébiránt mindig egy másodlagos kalibrációt is meg kell ejteni – több játékos esetén személyenként külön-külön: ez a player pozíciójának „halálpontos” meghatározására szolgál. A kamera képe a tévére kerül: beállsz egy keretbe, majd az irányítóval meghatározod a felső, alsó és középső karpozíciót. Ezután a Move szoftver gyakorlatilag milliméter-pontossággal követi majd a kont-roller minden rezdulását.)

A sportok általában ugyanazon séma szerint működnek. Mindegyiknél rendelkezésedre áll egy Champions Cup című versenysorozat, mely az egyjátékos módot takarja. Ennek során három nehézségi fokból választhatsz (kezdekör csak a bronz van nyitva, ennek teljesítésével nyílik meg az ezüst, majd az arany), majd egy 11 pályából álló meccssorozaton kell átjutnod. Ez 10 egyre erősebb kihívót jelent, középtájon pedig egy „Challenge” feladatsor vár. A meccsek után az ügyességed és teljesítményed értékelésre kerül több, sportág-specifikus szempontot is vizsgálva, majd 1, 2 vagy 3 csillaggal zárod a menetet. A begyűjtött csillagok összessége a trófeák megszerzésénél számít be, emellett különféle bónusz cuccok is nyerhetők illetve megnyithatók. A Champions Cup mód egyben betanító folyamat is: a 10 menet során az adott sportág minden csínját-bínját el tudod sajátítani.

Emellett minden sportnál választható egy Free Play mód, ahol szabadon küzdhet 1-2-3-4 játékos (számuk sportonként változhat), plusz adott számú csillag megnyerésével nyitható egy Challenge Mode nevű opció, ahol vonatkozó minijátékokban próbálhatod ki magad.







## Disc Golf

Ez a sportág tulajdonképpen a klasszikus frizbizésnek egy olyan válfaja, mely szabályaiban a golfozással mutat hasonlóságot. A golfpályára hajazó, fákkal, bokrokkal, hegyekkel és dombokkal – szóval trükkös akadályokkal tarkított – terepen az a cél, hogy a frizbit minél kevesebb dobásból eljuttasd a kezdőponttól egy célpontnak számító láncos kosárig. A rendelkezésre álló dobásszám adott: ha kevesebből sikerül, mínuszba számol a gép, ha többbe, pluszba – akárcsak a golfnál.

Ez a sportág drámaian tökéletesen szimulálja a frizbizés nehezégét. Itt ugyanúgy figyelni kell minden apróságra, mint a valóságban: a megvalósítás közel tökéletes, elsősorban a fizikát vizsgálva, az eldobott diszk viselkedését tekintve. Nem elég, hogy a „tányérnak” a megfelelő irányba és szögben kell repülni, de a távolság, azaz a dobásba fektetett erő is nagyon fontos – sőt, még a szél ereje és iránya is. Itt MINDEN apró mozdulat számít: még az is, hogyan tartod a csuklódat! A frizbi ugyanúgy többféle technikával elhajítható, mint a való életben – például kifelé lendítve, de belülről előre csűrve is.

A Disc Golf a Sports Champions csomag legkomolyabb tagja. Nehéz és meglepően életszerű – teljesen ugyanazt nyújtja, mint a valóság!

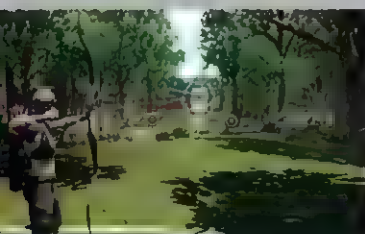


## Gladiator Duel

Ha mozgásérzékelős játékról, és azon belül valamiféle eszközös küzdelemről van szó, többek gondolnak azonnal a vívásra. Itt pont erről van szó: ez a sportág az ókori gladiátorok életébe enged játékos betekintést. A player egyik kezében pajzsát, másikban fegyverét tartja, és így, egyfajta külső TPS nézetben küzd ellenfeleivel.

A game egy és két varázsbottal is játszható. Egy kontroller esetén a ravasz megnyomásával és a pajzs megfelelő irányba kintartásával védekezhetsz, vagy nélküle üthetsz, két bot esetén egyik a pajzs, másik a fegyver. A csapások természetesen teljesen szabadon fejre, testre vagy lábra is célozhatók, de lehet szúrni és lökni is, vagy egy mérő betöltése után speckó támadást kivitelezni.

A Gladiator Duel a csomag legviccesebb és legjobban átmozgató sportja. Úgy vettem észre, a működés még a legprecízebb kalibráció mellett sem halálpontos, inkább mondhatni funkcionális (pontosabban fogalmazva például a frizbi 100%-os érzékenységehez képest), így a játékmenet legfőképp intenzív, széles mozdulatokat szül, ami nem csak remek testmozgás a kar- és vállizmoknak, de társaságban még külső szemlélőként is szórakoztató látvány.



## Archery

Mondjuk, hogy a Disc Golf a pontosság játéka, a Gladiator Duel pedig a mőkäe; akkor az Archery e kettő keveréke.

Az íjászat egy vagy két varázsbottal is uzemel: szerintem bőven elég hozzá egy. A szimuláció igen egyszerűen működik: frémnyitva kitérve a varázsbott, majar a bötön klori ki tartva ráközelítesz a fix vagy mozgó célpontra. A program ekkor megmutatja a lövedék röppályáját: ennek figyelembe vételével löheted ki a nyilat. A feladatok, bár mind a pontos célzásra alapoznak, változatosság – néha gyorsaság, néha ügyesség, néha kis turpisság kell leküzdésükhöz (például az amöba-fjászatnál). Az Archery-t kiváló és örökérvényű témája, a célba lövés teszi a Sports Champions kiemelkedő tagjává. A game mindenki számára tökéletesen élvezhető, nem kíván megerőltetően sok energiát, vagy túl fárasztó koncentrációt. Nagyon eltalált játék!





## Beach Volleyball

E gyűjteményben a strandröplabda az a sportág, ami a legintenzívebben mozgat meg, és a teljes testet igénybe veszi. Itt a kontrollert nem a labdát, hanem a sportoló kezét/kezelt szimbolizálja.

A játék menete abszolút ugyanúgy zajlik, mint a valódi pályán. Az érkező labda abban a pillanatban „bezőldül”, ahogy megérett az elütésre: ekkor „kicsit korán”, „pont időben” vagy „picit későn” érhetsz bele, szituációtól függően felütheted, feladhatod, lecsaphatod, vagy háráthatsz, és persze sáncolhatsz is, ha arra van szükség... no meg ott a szerva is.



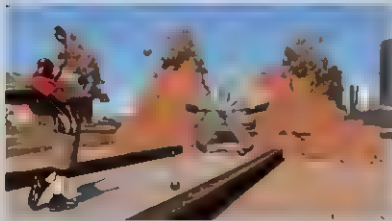
Mivel a végezhető mozdulatok mindegyike eléggé másféle – karlendítés előre, felfelé, ágaskodás, lehajolás, oldalra kinyúlás, felugrás –, a virtuális röplabdázás kellemesen fárasztó elfoglaltság; majdnem annyira, mint kint a pályán, a homokban. A labdát szinte ott érzed a kezeden, és ez nagyon különleges élmény.



## Bocce

A Bocce a Sports Champions egyik nyugisabb, mondhatni „őregurasabb” sportja – pontosan ugyanúgy, mint a valóságban. A dolog persze itt sem alibizésről szól, hisz ezúttal, ha túl nagy energiakifejtésre nem is, de koncentrációra itt aztán maximálisan szükség lesz. A sportot egy központi és playerenként 4 saját golyóval üzik. A feladat nem tűnik nehéznek: a saját golyókat minél közelebb kell dobni a központi labdához. Figyelni kell a dobás erősségére és irányára – ezek a legfontosabbak –, de az sem mindegy, hajtás előtt hova állítod a figurádat.

A Bocce mondhatni teljesen más stílust képvisel, mint a gyűjtemény többi tagja. Lassabb, megfontoltabb, kimértebb a játékmenete, mely során minden egyes dobást nagyon meg kell gondolni. Míg a frizbinél azért belefér egy-egy bénázás, itt nagyon sok múlhat akár centimétereken is, így a dobás erősségének eltalálását mesteri szintre kell fejleszteni a sikerhez. Ismételnem kell önmagam: a szimuláció kiemelkedő, az élethűségi faktor kifejezetten magas.



## Table Tennis

Az asztalitenisz ebben a szoftverben megvalósításában és hangulatában a frizbizéshez hasonlítható, azaz gyakorlatilag maximálisan olyan, mint a való életben. Barátaim maguk is járnak pingpongozni, így kintől nézve hihetetlen volt az odafigyelés és rákoncentráció, amit a játék során rajtuk láttam. Pingpongoztak, de nem csak virtuálisan!

A Table Tennis során tökéletes ütőkezelésre és pontos helyezkedésre van szükség. Nem elég csak „visszaadni” a labdát: ez a játék egyértelműen megmutatja, mennyire fantasztikusan pontos a Move működése. Az ütőtartás változtatásával a labda csavarható, tekerhető és milliméter pontossággal helyezhető az ellenfél térfelének bármely pontjára. Az ütés erősségével lecsapások és puha átjutások is kivitelezhetők. Ebben a sportban ráadásul az sem mindegy, milyen távolságra állsz a képzeletbeli asztaltól, hisz a rövidítések és a kitolások is a taktikák szerves részei, így folyamatos térbeli helyezkedésre is szükség van.

A Sports Champions asztalitenisz játéka elképesztően kiváló módon jeleníti meg az eredeti sportot, minden szempontból. Az összes választható program közül ez az, amely a legkomolyabban vehető, a legpontosabb, a legprecízebb, az apró részleteket vizsgálva is. „Szakértőnek” tekinthető barátaim tökéletesen elégedettek voltak a virtuális szimulációval, olyannyira, hogy az utolsó két ellenfél legyűrése még bronz fokozatban is látható adrenalintóduást eredményezett náluk!



A Sports Champions minden egyes sportágáról elmondható, hogy kiválóan sikerült megvalósítani őket. A kezelés semmi hibát sem hordoz. A látványvilág minősége valahol az elvárható átlagos HD grafika magasságában van: frankón néz ki minden, ugyanakkor – okosan! – nincs semmi túlszicsázva, leginkább amiatt, hogy semmiféle grafikai túlkapás se zavarhassa a sportolás élvezetét. Látszik, hogy a fejlesztők a mindenki számára élvezhető, funkcionális megoldások felé törekedtek, és ezt nagyon díjaztam például az fűszatnál és a frizbinél, ahol azért merészteni kell a szemedet, hogy pontosan célba találsz. A hangokkal és zenékkel semmi baj nincs, de saját soundtrack is összedíjlható.

A szoftvert nagyon melegen ajánlom mindenkinek, akit egy kicsit is érdekel a valódi, sportokhoz köthető mozgásérzékelős játékelmény. Leginkább azért, mert a Sports Champions kompromisszumok nélkül élvezhető, igaz komoly kihívást nyújt, ami a jelenleg elérhető legmagasabb mértékben közelíti meg a valóságot. Ez a game valóban messze túllép az eddigi hasonló próbálkozásokon: egy személy vagy több játékos esetén is hosszú távú szórakozást kínál, és nem mellesleg még testmozgásnak is ideális!

 Martin

SPORTS  
CHAMPIONS

4  
5

Hang: DD 5.1



## TOP 10 KOOPERATÍV JÁTÉK

Az internet megjelenése óta gamerek ezrei feszülnek egymásnak az egész világon, hogy kedvükre lekaszabolják, lepuffantsák, vagy pókerben legyőzzék egymást. A mai konzolgeneráció már anyatejjel szopta magába az online szolgáltatásokat, így nem csodálkozhatunk azon, hogy a multiplayer játék manapság már nem csak a PC tulajok kiváltsága. Az egymás elleni küzdelmek mellett egyre népszerűbb lett a co-op játékmód is, így nem csoda, hogy egyre-másra érkeznek az olyan stuffok, amelyekben már nem-csak egymás ellen, hanem együtt, egy oldalon állva is harcolhatunk. Ezen felbuzdulva úgy döntöttünk, hogy összeállítunk egy szigorúan szubjektív top tízes listát a legjobb és legnépszerűbb jelen generációs co-op játékokból (forrásnak a [www.videogames.com](http://www.videogames.com)-ot is felhasználtuk).

10

**Resident Evil 5**

(Xbox 360, PS3)

A Capcom legújabb Resident Evil játéka tanyázik a lista végén. A franchise-tól nem idegen ez a fajta játéktípus, hiszen az előző generációban a RE: Outbreak játékok már bebizonyították, hogy a co-op igenis működik ebben az univerzumban. Az ötödik rész továbbfejlesztette a kezdetleges játéktechnikát, és bevezette a partnerrendszer fogalmát. Ha egy barátoddal játszol, akkor egy új dimenzió nyílik meg előtted! Egymásnak hátat vetve nézhetek szembe a Majini sereggel, egymást támogatjátok a bajban, és egymást segíthetitek a harcban. A Resident Evil 5 a jelen generáció egyik legjobb co-op játékmódját nyújtja napjainkban.



9

**Halo 3: ODST**

(Xbox 360)

A Halo-széria a multiplayer játékok egyik erős tartópillére, ezt felesleges is megkérdőjelezni. Mindig is nagy hangsúlyt fektetett a multiplayer mellett a co-op játékmódra is, ám az ODST erre még rátett egy lapáttal, amikor bemutatta a játékosoknak Fire-Fight módot, amely nagyon hasonlít a Gears of War 2 hordájához. A hullámokban támadó ellenfelekkel szemben közös erővel kell felvennünk a versenyt, de vigyázat, mert aki nem követi az „egy lövés egy halál” elvet, könnyen alulról szagolhatja azt a bizonyos virtuális ibolyát. Ugyanis nem csak az egyre erősödő ellenfelek fognak nekünk fejtörést okozni, hanem az egyre fogyatkozó lőszerkészlet is.



8

**LittleBigPlanet**

(PS3)

Szerintem egyetlen PS3 tulaj számára sem ismeretlen a „KisNagyBolygó”, és a játék főszereplője „Zsákfiú”. A stuff igazi újításokat hozott a platform műfajban megannyi téren, de véleményem szerint ez az egyik olyan játék a listában, amit nem igazán érdemes egyedül játszani, mert a co-op játékmód hozza el számunkra a maximális élvezeti faktort. Keresd három barátot és induljatok közös platform-kalandozással! Segítsd elmozdítani a fogaskereket, segítsd ki társadat a jól elrejtett szakadékból, vagy tartsd neki bakot a magasabb helyeken. Légy kreatív és tudd: egy „kisnagy” bolygón semmi és senki sem az, aminek látszik.



7

**Lego feldolgozások**  
(multiplatform)

Ami tény, az tény. Ezekben a játékokban már az első tíz percben több poént találunk, mint az összes címadó filmben együttvéve. Első találkozásnál könnyen úgy tűnhet, hogy a játék gyermekek részére készült, de a game szépsége pont abban rejlik, hogy bármely korosztály magáénak érezheti. Összemérhetjük tudásunkat barátainkkal, vagy idegenekkel. A „drop in/drop out” játékmekanika teszi feledhetlenné ezeket az alkotásokat, és olyan humorérzetet kölcsönöz nekik, mely megmarad a teljes játékidő alatt. Ne feledd! Minden szétszedhető és összerakható, csak a kreativitásod a határ.



6

**Borderlands**  
(Xbox 360, PS3)

A megjelenéskor sokan nem hittek ebben a játékban, amely talán a gyenge reklámkampánynak is köszönhető. A boltokba kerülés után viszont a game igazi hiánycikk lett kis hazánkban, és ez talán nem volt véletlen. Egyedi grafikájával és hangulatával feledhetetlen atmoszférát teremt mindazok számára, aki tesznek vele egy próbát. Az élményt tovább fokozza, hogy a teljes történetet végig lehet vinni co-op játékmódban. Utunkat rengeteg páncél és fegyver segíti, amelyeket mind megoszthatunk társainkkal a bajban.



5

**Guitar Hero, DJ Hero, Rock Band**  
(Multiplatform)

Az előkelő ötödik helyen foglalnak helyet az igazi zenés partijátékok. Manapság egy szilveszteri, vagy házibuli sincs gamer körökben, amelyekben ne kerülne elő előbb utóbb egy Guitar Hero, DJ Hero vagy Rock Band. A játékhöz kapható hangszereknek köszönhetően néhány sör/málnaszörp után már igazi rockernek vagy DJ-nek érezhetjük magunkat, és képesek vagyunk akár berekedésig is énekelni a már jól ismert slágereket. És ha nem is egyezik teljesen a dallam, vagy félre pengetünk jó néhány akkordot, akkor sem kell elkeserednünk. A lényeg, hogy jól érezzük magunkat, és elnyomjuk a szomszéd kopogását a plafonon.





# 4

## Call of Duty: Modern Warfare 2 (Xbox 360, PS3)

Ha az MW2 egy iskolás srác lenne, akkor elég bosszantó lenne a többiek szemében, hogy neki mindene megvan. Kasszasiker kampány? Csekkolva. Igazi multiplayer tartalom, amely hónapokig a TV elé szegez? Ó igen. És van neki még egy Spec Ops játékmódja is 23 küldetéssel, amelyben kiéltetted csapattársi vágyaidat a barátokkal. Itt aztán bőven kivetheted a részed mindenből, a havas száguldozástól kezdve a TGI harcokig. Ha igazi katonának érzitek magatokat, akkor ne habozzatok! Töltsétek tele a tárákat, és pakoljatok ólmot mindenkibe, aki nem a ti oldalatokon áll.



# 3

## Gears of War 2 (Xbox 360)

Már a program első része is tartalmazott sztori co-op játékmódot, azonban mindössze ketten élvezhették a game ezen szolgáltatását. A második rész viszont rengeteg újítást tartalmaz ezen a téren. Bekerült a játékba a hordamód, amelyben a hullámokban támadó saskahad ellen már öten vehetjük fel a versenyt. Ez a játékújítás a mai napig is nagy népszerűségnek örvend a rajongók körében, hiszen nincs más dolgunk, mint keríteni négy barátot, akikkel hamburgert csinálhatunk minden saskából. A szoftver harmadik epizódja ennél tovább fokozza majd a co-op élményt, hiszen a sztorit már nem csak kettő, hanem négy ember játszhatja majd.



# 2

## Left 4 Dead 2 (Xbox 360)

Sosem árt, ha van egy-két jó barátod, akik mindig figyelik a hátadat, és megbízol bennük annyira, hogy tudd: utánad vetik majd magukat a legnagyobb zombihorda közepébe, ha bajba kerülnél. Ez a game ugyanis erről szól! Négy túlélő küzd az életben maradásért az élőhalott invázió kellős közepén. A feladat egyszerű: túlélni. Ebből kifolyólag nem is érdemes bonyolult történeti összefüggéseket keresni a játékban, mert nem igazán fogunk ilyet találni. Annyi azonban biztos, hogy feledhetetlen csoportos mészárlásban lesz részünk, ha rászánjuk magunkat a gyilkolásra.



# 1

## Halo Reach (Xbox 360)

A Reach ugyan épp, hogy megjelent, de jött látott és győzött (vonatkozó tesztünket lásd a 29. oldalon). Minden, amit eddig elképzeltünk, láttunk, vagy reméltünk, az itt most testet öltött. Nem kívánjuk sztárolni az Xbox 360 exkluzív aduását, de a MINDENT lehet valóban illik rá. Négyfős co-op (sztori módban), megannyi egyéb multiplayer funkció, és mindez teljesen testreszabhatóan, gyakorlatilag arról kéne írunk e szegmensét nézve, hogy mit nem tud. A Halo 3-mal kezdődött, az ODST finomította, végül a Reach vitte tükölyre. Mindegyik, a listában szereplő játék megérdemelten az egyik legjobb co-op élményt nyújtja, és ez a felsorolás sem teljes, de a koronát e tekintetben a Reach-nek ítéltuk.







**Neved?** Vik

**Életkorod?** 32

**Születési hely?** Székesfehérvár

**Kedvencek, röviden (film, könyv, zene, étel, autó, sport)?**

Meghívás egy gyilkos vacsorára, A.J. Christian könyvek, disco music, rakott hús, BMW X5, kondízá

**Kicsit magadról, mi érdekel (a játékokon felül), mivel foglalkozol, s mi lenné, ha bármit választhatnál?**

Az életem az ezotéria, az emberek lelkivilágával foglalkozom. Annyiban változtatnék az életemen, hogy a parapszichológia mellett pszichológiával is foglalkoznék, bár én azt gondolom, megfelelő utat választottam magamnak. Legfontosabb az ember életében a harmónia, amit én már megteremtettem magam körül.

**Mikor ismerkedtél meg a videojátékok világával, s mikortól lettél „gamer”?**

Egy évvel ezelőtt ismerkedtem meg a játékokkal, Krisz kalauzolt bele ebbe a fantasztikus világba.

**Vannak más lány ismerőseid is, akik szeretnek játszani?**

A lányom imád játszani, most éppen a Viva Pinata a kedvence.

**Van valami speciális műfaj, amiben fel tudod venni a kesztyűt a srácokkal?**

Nem annyira a versengés számít nálam, mint inkább a feeling és a kihívás, de nagyon kedvelem az autós és sportjátékokat.

**Milyen játékot kreálnál, ha te alakíthatnál ki mindent?**

Legszívesebben egy varázsvilágot alakítanék ki, de nem olyat, mint a Harry Potter, hanem olyat, ami sokkal közelebb áll az igazi világhoz.

**Mi a kedvenc videojátékod és miért?**

Talán a Ridge Racer, mert ezt mutatta meg Krisz az első között a lányomnak, és azóta is ezzel versenyzünk a legtöbbet.

**Mi a véleményed erről az mozgásérzékelős trendről (a Wii mellett most ugye beszállt a Sony és hamarosan a Microsoft is)?**

Ügyes találmány, sokkal élvezetesebb és élethűbb így játszani.

**És végül, elárulnál magadról egy titkot a Konzol Magazin olvasóinak?**

Éjjel szívecske párnán alszom francia bugyiban... :)





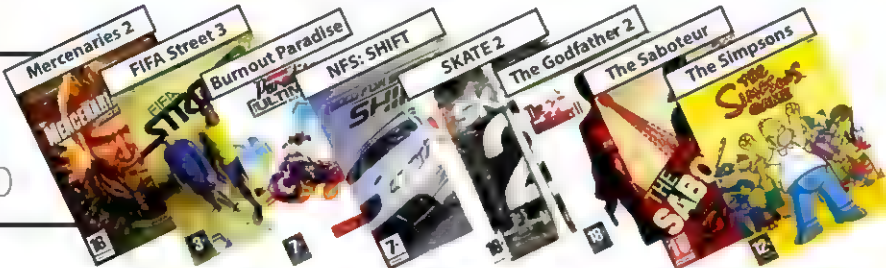
Fotó: Raj Krisztián (Krisz)



## Akció! Fizess elő a Konzol Magazinra!

Ajánlatunk keretében teljes játékot  
adunk\* a 12 lapszám mellé!

XBOX 360



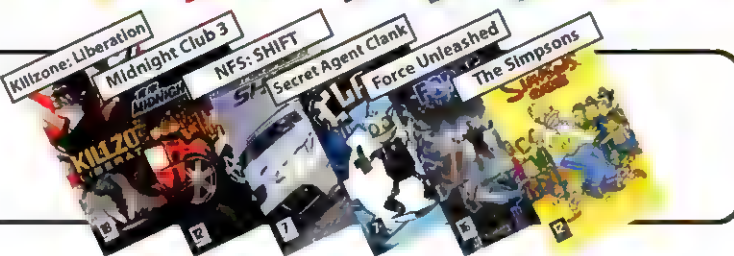
PS3  
PlayStation 3



Wii



PSP  
PlayStation Portable



NINTENDO DS



PlayStation 2



Egy éves előfizetés,  
ajándék teljes  
játékkal\*\* csupán

## 9990 Ft!

Amennyiben a játékok nem  
nyerték el a tetszésedet, úgy  
lehetőséged van csak a  
magazinra előfizetni  
6990 forintért.

Előfizetési szándékodat az  
elofizetes@konzol.eu  
e-mail címen jelezd.

\* Egy előfizetéshez csak  
egy játék választható.

\*\* Az előfizetésekhez tartozó ajándék  
játékokat minden esetben az előfize-  
tést követően 15 napon belül postázzuk.



A kiemelt színnel jelölt platformon  
teszteltük az adott játékot.

Itt látható az adott írás típusa

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!  
Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

- 5\*** Se szebb, se jobb nincs, ha volt is,  
újrdefiníálta azt!
- 5** Kötelező vétel,  
a hajad leteszed tőle!
- 4 / 5** Jó, nagyon jó,  
vétek kihagyni!
- 4** Vagy lágy, vagy szőrös szívűek vagyunk,  
de ezzel te nem veszthetsz semmit.
- 3 / 4** Úgy ahogy egyben-rendben van,  
valami mégis hiányzik
- 3** Közepes, átlagos,  
majd minden tekintetben.
- 2 / 3** Majdnem megüti a mércét,  
de csak majdnem.
- 2** Ha ingyen kapod, akkor  
talán egy kis időt megér
- 1 / 2** Leteszteltük,  
hogyan elkerülhesd.
- 1** Mi se értjük,  
miért tettük be...

**Multiplayer:** az adott értékek az offline, vagyis az  
egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg  
**Online:** értelemszerűen magunkat is beleértve hány  
online társunk vagy riválusunk lehet  
**Felbontás:** itt mindig a kiadó által megadott,  
támogatott felbontásokat adjuk meg  
**PSP és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást  
és a hangot.**

Aktuális számunk szerzői  
ábécé sorrendben:

Duke  
Dzsek  
EmThor  
eszgé  
Foxhound  
HTB  
Hpeti  
InGen  
JediEco  
Karfiol  
konzolcowboy  
Krisz  
krugman\_  
Martin  
nomad  
Petúnia  
rolmanus

Szerző  
JÁTEK  
CÍME

Kiadó:  
Fejlesztő:  
Multiplayer:  
Online:  
Felbontás:  
Hang:

4



HALO REACH

# HALO

## REACH

**2** 552 – A Reach bolygó jelenti az utolsó ellenálást az ellenséges Covenant erők és az emberiség között. Egy minden eddiginél nagyobb flotta tűnt fel az égen, a kolónia teljes kipusztulását előidézve, a történet pedig a bátor Noble csapatról mesél, a 6 – csatában elveszett – Spartan harcosról, akik életüket áldozták a közelgő invázió elleni harcban.

Eric Nylund „Fall of Reach” című novellájának izgalmasabb eseményeit végre testközelből is átélhetjük, 21 egy évvel korábban a Combat Evolved előzményeként, melynek nem éppen Happy End végjátékával minden Halo rajongó tisztában lehet, hiszen mint tudjuk Master Chief volt az utolsó fennmaradt Spartan harcos... Sajnos jó eséllyel a Bungie utolsó Halo projektje, a 4. felvonás az emberiség és a Covenantok közötti harcban (5., ha az ODST-t is számítjuk, illetve 6. a Halo Wars-szal), melybe jól érezhetően utoljára(?) mindent beleadott a csapat, ám nem csak saját kreativitásukat, de számos Halo rajongó által hiányolt feature-t visszahoztak, példának okáért a legendás Magnumot is az első részből. Számomra a Reach egy hatalmas tisztelegés a klasszikus ős előtt – mely kezdettől

nagyban meghatározta a Microsoft konzolját –, valamint egy méltó lezárása(?) a franchise-nak, a Halo 3 által lefektetett újabb ösvényen továbbhaladva, kvázi kisajtolva a gép szinte minden tudását, mely egyes részeknél már tényleg megadni látszik magát.

Főszereplőnk karakterét Master Chiefhez hasonlóan kezdettől homály fedi, előtörténetére is inkább csak röpke utalásokkal térnek ki, mégis az első percektől magunkénak érezhetjük, csakúgy mint a vagány mindenre elszánt Noble csapat tagjait, melyhez nemes egyszerűséggel Noble-6 azonosítóval kerülünk újoncként, elhalálozott elődünk után, mint utánpótlás. Feladatunk a túlélők felkutatása, a helyszín, valamint az ellenséges haderők bázisának felderítése, és természetesen nem csak Covenant csapatok esztelen liktatása, hanem kulcsfontosságú katonai célpontok megsemmisítése. A történet a Reach bolygón egy az első részhez méltó történetet mesél el, mely tömve van jól megszokott csatákkal, drámai átvezetőkkel, és persze megannyi fordulattal. A Noble csapat tagjaként igazán mélyen megismerhetjük a bolygó titkait, és habár a történetek előre kötöttek, mégsem

érezzük az elkerülhetetlen véget, sokkal inkább belevetjük magunkat a küldetésekbe, hogy bátran helyálljunk, immáron nem csak zöld páncélzattal.

Hiába a lassan 10 éves evolúció, hiába a rengeteg változtatás, a HD felbontás, a javított AI, a rengeteg új feature, a felpörgött járműhasználat, a megannyi új fegyver: ha nagyon szigorúak és reálisak vagyunk, akármelyik részt is nézzük, mind a mai napig a 10 évvel ezelőtt lefektetett játékméleti alapokat



láthatjuk viszont. Ez nem kis szó a Combat Evolved-re nézve, és talán nem is véletlenül sok rajongó kedvence mindmáig, beleértve engem is. Ennek fényében már nem is olyan meglepő, hogy bármilyen irányba is haladt el eddig a Bungie, a rajongók valahol mindig is visszakövetelték az eredeti koncepciót, vagy legalábbis az újítások mellett a kedvenc elemeket. Többször is szó esett már egy esetleges remake ötletéről, természetesen inkább csak fórumos pletykák körében, viszont a Halo: Reach – nyilván ennek fényében – több szempontból is visszatért a Combat Evolved-hez: sőt az első pálya gyakorlatilag egy az egyben vissza is idézi azt hatalmas, füves dombos szabad területeivel, végigjárva az egyes bázisokat, szórványosan beleütközve néhány Covenant csapatba. A Reach bolygó jóval életteli, mint azt eddig megszokhattuk, hatalmas ködös szakadékok, hegyek, falvak, a távolban futurisztikus szélmalomok, hullámzó tengerpart, habos





egészen a légi  
– valamint űrhajós  
Star Wars-os –  
csatáig.

Néhány rövid  
küldetés erejéig már  
korábban is tapasztalhat-  
tunk némi kooperatív jelleget, ám min-  
dez csak átmeneti vagy nagyon kezdetleges formában  
mutatkozott, most viszont a teljes Noble csapat vállvetve  
harcol egymással, és habár nem mi vagyunk az osztag  
parancsnoka, kvázi mégis mi irányíthatjuk az eseményeket.  
Egy igazi húsvér emberi játékoskal  
persze semmilyen AI sem veheti fel  
a versenyt, társaink azonban mégis  
korrektül teljesítenek; támadnak,  
fedezékbe húzódnak, valamint  
aktívan használják a járműveket.  
Utóbbinál volt is egy vicces jelenet  
egy Warthoggal, mikor Jorge  
böszme minigunos barátunk  
felugrott hátulra, én az anyósülésre,  
Émile pedig nekihajtott egy szűk  
járatú sziklás emelkedőnek, majd  
miután néhány perces szenvedés  
után rájött, hogy egyszerűen se-  
hogy sem tud felmenni, végül lazán  
felhajtott hátramenetben.  
Kedvenc harci kocsinkból ezúttal  
rakétás változat is akad, valamint  
néhány újabb terepjáró, sőt még  
szállító targoncagépek is ked-  
vünkre irányíthatóak. Visszatér a mi  
oldalunkon a kis Mongoose quad,  
a Scorpion tank, valamint Hornet  
helyett most a helikopterszerű Falcont irányíthatjuk, majd  
egy hosszabb látványos küldetés erejéig az elfogó  
vadász Sabre űrhajót, egy űrállomás közvetlen  
közelében a bolygó légkörén kívül. A Cov-



vízésés, a  
szélben hajladozó  
rétek, és olykor pályánként válta-  
kozó időjárás. Igaz persze, hogy a struccszerű futómadarakon  
és a hatalmas gorillaalkatú – mutáns szarvas – T-Rex („Gúta”)  
keverékeken túl csak kisebb patkányokkal találkoztam, de  
a környezetnek legalább már saját faunája is van. Túlélők  
nyomában kutatva gyakran találkoztam támadásokról beszá-  
moló civilekkel is, akik legnagyobb megdöbbenésemre MA-  
GYAROK, legalábbis szerintem így hívják azt a nyelvet, me-  
lyen valami irdatlan nehezen érthető arab, török, vagy orosz  
akcentuson beszélnek. Tekintve, hogy a kolónia telepesei  
is mind magyar származásúak, számos ismerős elnevezésű  
helyszínnel is találkozhatunk, mint pl. „Visegrad” központ,  
vagy „Farkas” tó, de említik „Sopront” is, csak azt nem értem  
miért nem voltak képesek magyar szinkronszínészeket  
alkalmazni...?

A Campaign mód kedvenc klasszikusunkat idéző kezdetével  
ugyan kissé komótosabban, de jól megtervezett felvezetés-  
sel bontakozik ki előttünk a Reach. Sajnos a Halo Wars-ban  
tapasztalt monumentális csatákra még mindig nem  
értett meg az idő – talán majd a következő gene-  
rációban –, akcióban és járműhasználatban viszont  
semmiképpen sem lesz  
hiányunk, és egyre inkább  
tapasztalhatjuk milyen szűk  
határvonal húzódik James  
Cameron világa (Aliens és  
Avatar), valamint a Halo  
univerzum között. Néhány  
küldetés a komplexum  
belsejében, ahol pl. a  
túlélő fiatal telespes lány

beszámolóját hallgatjuk  
a támadásokról, nem  
kicsit hajaz az Aliens-re,  
de említhetném a Falcon  
helikopter jellegű szállítót  
(Avatar), az űrbázist, vagy  
az óriási Sulaco-ra (Aliens)  
emlékeztető űrhajókat,  
valamint természetesen  
az állig felfegyverzett  
katonákat és főleg Spartan harcosokat.

Nem maradhat el egyik Halo részből egy valamire való – in-  
medias res jellegű – partraszállás küldetés sem, ám ezúttal  
jóval változatosabban keverve a Campaign játékménétét az  
éjszakai sniperes lopakodáson túl, a szokásos halós terepes  
barangoláson (vagy bázisok zárt terein belüli csatáin) át

nantok oldalán – többek között – űra-  
ott a brutális Wraith tank, a moz-  
gékony légi Banshee, minden igazi  
Halo rajongó kedvence: a Ghost,  
valamint egy még nála is izmosabb  
Wraith-keverék, a közepesen erős





## HALO: REACH

tűzerővel bíró új Revenant. Katonai és idegen fegyverek egész arzenáljával találkozhatunk a Campaign során, felsorakoztatva szinte minden korábbi kedvenct, kiegészítve vagy egy tucat újabb típusal, mint pl. a félautomata zoomolós Marksman Rifle, a bivalyerős M45-ös taktikai puska, a lézeres célkereső légítámadások elrendeléséhez, valamint különböző gránátvetők, illetve energia sugarak vagy egyéb fura trutyikat lövellő fegyverek. Ki ne felejtsem a pópec kis gravitációs kalapácsot se, hiszen imádtam

mindenképpen megteszik a hatásukat, olyan gigantikus csillaghajókkal, hogy talán még maga Darth Vader is letenné a haját (ezeknél minden képhiba kiküszöbölhető, ha 720p-ben toljuk). A dolog szépséghibája mindössze a gép tudásának határát súroló felpiszkált Halo 3 motor, mely a sokkal nagyobb renderelt felbontásnak, jóval több poligonnak, és nagyobb tereknek köszönhetően gyakran produkálhat pop-up hibákat, illetve nagyritkán elő is fordult némi belassulás.

A Reach-ben végre nem szükséges Heroic fokozatra váltani, hogy kellő kihívásra leljünk, mégis hozza a megszokott Halo hangulatot. A kezdeti könnyed felfedezés után a játékmenet egyre inkább eldurvul, jóval kevesebb üresjáratral, többnyire akció-orientált küldetések sorozatával, illetve néhány jól eltalált változatos felderítő, lopakodós, vagy éppen repülő küldetéssel vegyítve. A Covenantok harci modora ugyan sokban nem változott, a kasztok sokszínűsége ellenben meggyőző, hiszen most is újabb elitharcosokkal találkozhatunk, immáron jetpackkel is, de a megszokott fajok is visszatérnek. Néhány példát említve a New Alexandriában feltűnő vaskos Brute-ok főleg locustokra (Gears of War) hajaznak, a vicces kis mini Unggoy-ok pedig ezúttal olykor kamikazeként rohannak felénk egy-egy plazmagránáttal a kezükben, de a legveszedelmesebbek továbbra is a zöld sugarat lövellő hatalmas Hunterek.

elorozni a vezér Brute-októl, de bősze gépfegyverek is leszerelhetőek, továbbra is külső nézetre váltva használatával.

Az igazán különleges újítások közé azonban sokkal inkább a speciális pajzsok tartoznak, melyeket tetszésünk szerint váltogathatunk. Egytől egyig átmeneti képességek birtokába juttatnak, így pl. képesek vagyunk végre először a Halo történetében sprintelni, láthatatlanná válhatunk, a Halo 3-ból jól ismert

Bubble Shield szerű védőburokot alkothatunk magunk köré, illetve átmenetileg saját páncélunk köré is egy áthatolhatatlan energiapajzsot rendelhetünk, védelmet nyújtva egy gránát, jármű, vagy akár egy elit Covenant harcos (Sangheili) által használt halálos plazmapenge ellen. Az Emlékmás (Total Recall) mintájára hologramot küldhetünk az ellenség sorai közé megtevesztésükre, majd végül, de nem utolsó sorban pedig, a tekintélyes felhőkarcolókkal zsúfolt látványos New Alexandriában jetpackkel a hátunkon átmenetileg Jango Fett bőrébe bújva hatalmas távolságokat repülhetünk át.

Habár okoznak már a kezdő képsorok is igen kellemes meglepetést, a Reach ereje mégis folyamatosan bontakozik ki előttünk, egyre szebb játék érzését keltve, szerencsére minél sűrűbben erőltetve az egyhangúbb zárt komplexumokon túl a nyílt színes környezeteket, naplementében mintha a Marson játszódna, ráadásul egy minden várakozást felülmúló igazi Star Wars-os csatával, melyet egy hatalmas űrhajó belsejében zajló harccal zárunk. Ha maguk a csaták nem is feltétlenül annyira monumentálisak, de ritkán látni kihalt pályákat, és bizony az ellenfelek száma is gyakran több tucatra tehető, tele járgányokkal, mindenféle színes effektussal, és egy olyan fizikával és dinamikus irányításrendszerrel, mely a kezdettől kiválóan megálta a helyét, ám azóta folyamatosan csak javítottak rajta. Ha mindez mégsem lenne elég, a rengeteg látványos script és gyönyörű átvezetők

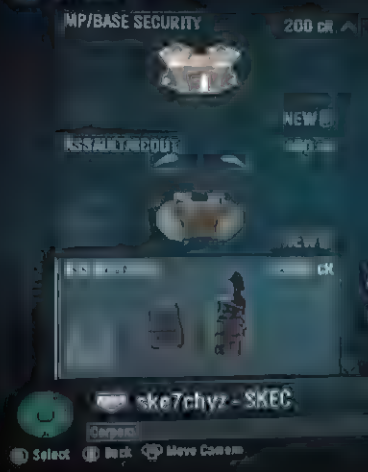
Tíz hosszú fejezet, valamint egy rövid ráadás a legenda lezárásával... egy hidat építve a klasszikus első rész történéseihez. Igazán belemélyülhetünk a cselekménybe átérezve hőseink tragikus sorsát, melyhez nagyban hozzájárulnak az olykor sejtelmes és akciódús, olykor pedig mély érzelmes dallamok is. A Halo 3-nál valamivel hosszabb játékidő ugyan sajnos még mindig nem tudja teljesen elérni az első rész monumentális (akkori) nivóját, azonban méltó helyet képvisel a szériában, sőt bizonyos szempontból az eddigi legjobb rész, bőven túllépve legalábbis a mellékágú ODS-n, és úgy érzem a Halo 3-on is túlteljesítve. Egyetlen igazi hibája talán, hogy szigorúan tekintve még mindig nem képes túllépni a 10 évvel ezelőtti lefektetett alapokon, ám tekintve, hogy a motor már így is a gép tudásának határait súrolja, ebben a generációban már ne is nagyon számítsunk nagyobb revolúcióra – de mindenesetre reméljük, hogy a Halo legenda még nem ért véget...

Krisz

REACH

5





### ASSAULT/COC

The three elements most important to COC are: detailed planning, speed, and violence of action!

PREREQUISITES NOT MET

2156

Select Back Move Camera

REACH MULTIPLAYER BETA | BUNDE

Miután hátradőlve kiéleztük a Halo: Reach zárósortait, ideje fellépni online, vagy áthívni néhány barátunkat, hiszen az igazi kihívás a multival kezdődik csak igazán. Akár osztott képernyőn, akár system linken, akár online, a lehetőségek tárháza szinte végtelen! Röviden és tömören, a Reach átvette a Halo 3 és az ODS minden feature-ét, és saját újításaival a végletekig csiszolta azokat, összesen 30(!) multimóddal 12 kategórián belül. Minden, a Campaign során használható jármű és fegyver itt is felbukkan, és az új szabad beállításoknak köszönhetően már opcionálisan is állítható. Külön figyelemmel, teljesen központi átlátható opcióként kezelve a barátlistát, és brutális szerverekkel felkészülve az irdatlan játékos áradatra, hiszen már csak a premier éjszakáján is bő fél millió játékost lehetett látni Live-on.

Csak nagyvonalakban felvázolva, kezdjük a sort mindjárt a Halo 3 egyik legnagyobb erényével, a jól bevált online kooperatív móddal, összesen 4 játékos engedélyezésével, mely nem csak szimplán egy gépi játékosokat helyettesítő mód, de új kihívásokkal is bír, hiszen a nehézségi szint alkalmazkodik az emberi játékosok számához. Külön öröm, hogy az űrhajós részeknél is többen lövöldözhetünk a Seraph vadászokra és Phantom bombázókra, természetesen némi ökörködésnek is teret engedve.

A Firefight először az ODS-ben tűnt fel, lényegében egy aljáték számos előre meghatározott – és immáron szabadon is állítható – harci szituációval, ahol egyre nagyobb hullámokban és egyre nagyobb agresszióval támad az ellenség. Ugyanúgy kooperatívban is tolható, akár már a Covenantok oldalára is állva, az Arena-ban pedig hetente új kihívásokra számíthatunk, aktuális rangunkhoz mérve.

Összesen 17 térkép áll rendelkezésünkre a multiplayer során, 8 a fentebb említett Firefight-hoz, további 9 pedig a többi multimóddhoz, mint a Team Slayer, Invasion, vagy Rumble Pit, de akadnak viccesebb játékok is, mint a fertőzős zombi mód, és még természetesen hosszasan sorolhatnám.

A rangrendszer teljesen át lett dolgozva, így most már nem teljesítményeink által növekszik, hanem kreditpontok gyűjtésével, mely lényegében minden értelmes single, illetve multi tevékenységnél növekszik, és olyan hasznos kiegészítőket (pl. páncéltartozékok), vagy éppen vicces opciókat nyithatunk meg velük, mely külön karakteresebbé teszik online harcosunkat.

Végül itt van nekünk a Forge, mely elegendő kredittel hatalmas lehetőségeket kínál, hiszen teljesen szabadon építhetünk vele multipályákat, de nem csak épületeket, és extra objektumokat, hanem fegyverek és járművek tetszőleges lokalizációjában is, az adott játérendszer

aktuális szabályainak beállításairól nem is beszélve.

A nagy érdeklődésre való tekintettel egyelőre tömve van a net lelkes amatőrökkel, így nem kell feltétlenül minden kis újító feature-t kívülről fűjni (amúgy is örülök, hogy a két fegyver egy időbeli használatát elvetették), és újra kiválóan alkalmazható a jó öreg taktikám, a kettőt lövök egyet ütök. Egyetlen minimális negatívum talán a kissé lassú játékgenerálás a lobbikban, de legalább stabil.

Összehangolt teamwork, viccesen hangos járműves hülyülések, vagy kökemény hardcore kihívások: csak rajtad áll, hogy melyik fekszik neked, a Halo: Reach-ben mindent megtalálasz! Multiplay tekintetében a Reach a Halo



rajongók Mekkája, a lehetőségek kifogyhatatlan tárháza még akkor is, ha nem számolunk az esetleges későbbi letölthető tartalmakkal, a single-t kiegészítve pedig kötelező vétellé, és egyben a 360 egyik legjobb játékává teszi a Reach-et.

Krisz

REACH MULTIPLAYER

5

Platz  
1. Rang  
224  
187  
224



# GUITAR HERO

## WARRIORS OF ROCK



**N**agyon úgy fest, hogy az Activision arany tojást tojó tyúkjából kifogyhatatlanul potyog a matéria, mint Piri néniből, ha az aludtjére sárgabarackot eszik. A Call of Duty szériát azt hiszem, nem kell különösebben megemlítenem eladás szempontjából, de azért a Guitar Hero sem panaszodhat. Az eddig eladott 25 millió darabra még anyukám is azt mondani, hogy az még gombócból is sok. Azonban érkezett az új üzleti év, természetesen egy úgy címéssel, alcímnek ezúttal a jólszituált bizniszmenek a Warriors of Rock-ot találták ki, aminek én, lévén a műfaj kedvelője és elkötelezett hódolója, roppant módon megörültem. A karácsonyi hangulatom még tovább fokozódott, amikor megtudtam, hogy a teljes csomagot kapom tesztelésre, azaz két darab gityót, egy dobsettet és egy mikrofont. De elég a fecsegésből, csapjunk is a cintányérok közé!

### Felütés

Sokat nem tököldök a program, a Neversoft logo és az eléggé fura és felejthető intro után egyből a főmenübe vág minket a cucc. A stílusos háttérrel megtámogatott kezdőképennyő sok újdonsággal nem fog bombázni minket. Játshatunk, kreálhatunk, letölthetünk, a beállítások között turkálhatunk, esetleg az eredményeinket nézhetjük meg különböző aspektusokra lebontva. Lépünk is tovább, itt edződött rock-katonákról van szó, nem holmi zöldfülű därenbészesekről, akik esetleg dudorogni akarnának.

A Play menü takarja a játék gerincét. Van itt minden, mi kéz-lábnak ingere: kezdetünk új Questet, a bemutató videóban látott jóképű és lengén öltözött srác „főszereplésével”. De nyomhatunk egy azonnali rockot, összezsúfolhatjuk a haverokat vagy az online

cimbiket egy party play-re, illetve gyakorolhatunk kedvünkre, vagy esetleg mutathatunk fügét kedves barátainknak a competitive opció segítségével. Miután a menüben meghallottam a Pantera I'm broken nótáját, természetesen egyből rákönyököltem az azonnali játékra, ahol is egy kicsit ráncba szaladt a hömlokom, de erről egy picit később.

### Triola

Ha esetleg még új lenne valaki a gitárhős világában, egy nagyon-nagyon tömör

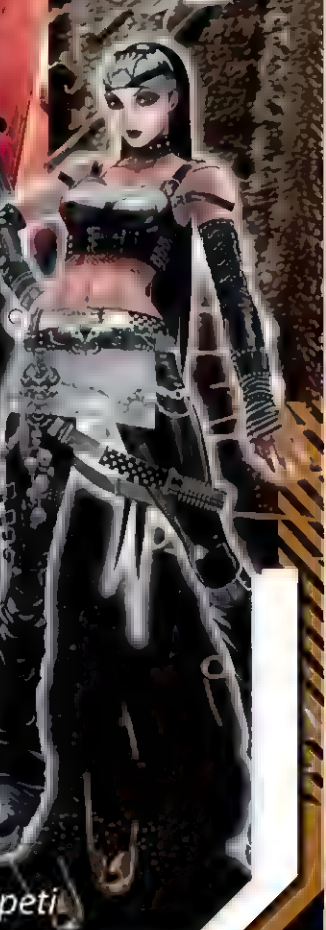


összefoglalás: ez még mindig az egyik legjobb ritmusjáték, amit kitaláltak! Fogod a gitár alakú irányítót, a nyak részén van 5 gomb, plusz a hangszer testén egy mechanika, ami a pengetést imitálja. Nézed a képernyőt, jön egy színes bogyó, nyomva tartod a hozzá tartozó felső gombot és pengesz egyet. Dobnál értelemyszerűen ráversz az adott felületre, a mikrofonnál meg megpróbálsz eltalálni a hangfékvést. Ennyi. Menni fog Pistike? Frankó, akkor lépünk is tovább.

Szóval Pantera, I'm broken. Anyira belejöttem a végére, hogy rohángáltam a szobámban, mint a mérgezett egér és teli torokból üvöltöttem a refrént. Búvölöm tovább a tracklistet, mi jó van még itt. Na, ez érdekes, Linkin Park-Bleed it Out. Szép volt, jó volt, megvolt – de egy picit uncsi lett a végére, át is tértem hát a Quest módba. Indításnak négy karakter közül választhatunk, mindannyiukkal eltérő számokat játszhatunk el. Minden dal után kapunk egy értékelést csillagok

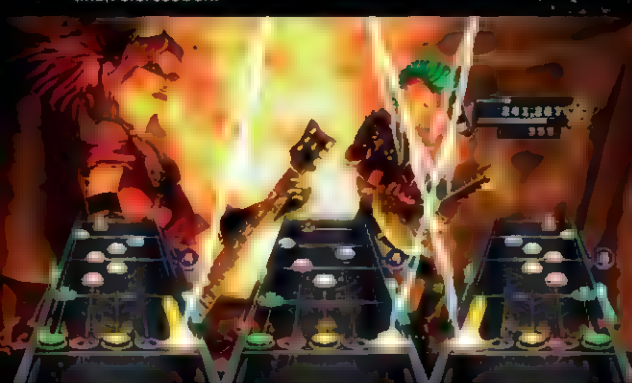






formájában, ezekből kell összeszedni átlagban 27-et, hogy a választott hősünk átalakuljon valami rettenetes mutánssá és letölthassuk vele az adott fejezetet lezáró nótácskát. Ha az első turnussal végeztünk, jön egy kis sztorizás, ahol egy hét részre bontott nótát kell közben előadnunk. Ha ez is megvolt, jön a második négyes, természetesen nehezebb dolgokkal. És így tovább a végéig, amikor „legyőzzük” a főmónstert és felmarkoljuk a sok Xp-t meg loot-ot...ja, nem, az egy másik játék.

A competitive módot annyira nem is magyaráznám túl, a lényege, hogy egymással versenghetünk a minél jobb statisztikák elérésében.



Ellenben a hangszerekre és a hangulatra egy picit bővebben is kitérnék. Ha zenélsz valamilyen hangszeren (köcsögduda és a vizeskanna nem játszik), akkor az itt semmiféle előnyt nem jelent, teljesen más metódikára épül az egész rendszer. Ezt tapasztalatból mondom, mert doboltam viszonylag rég óta, de mégis alaposan megizdadtam a normál fokozat egy-egy bonyolultabb elemével, lévén nagyon sokszor nem azt

látssza az ember, mint amit hall, és ez nagyon megkavaró tud lenni. A cucc amúgy egész masszív lett, bár amikor egy-egy combosabbat sikerült ráütnöm, picit megijedtem, de szerencsére nem spóroltak az anyaggal a készítő. A basszusgitár a legkönnyebb, ellenben a gitárral már voltak vicces köreim. Az ének számomra felejtős, bár lelkesen

próbálgattam, de ezt sem a vakolat, sem pedig a szomszédok nem tolerálták oly nagyon. Összességében a zeneeszközök minősége frankó, a nehézségi szinttel meg játszani kell, hogy mindenki megtalálja a képességeihez megfelelő, bár az evolúciós fejlődés eléggé gyorsan megy végbe.

## Elszakadt a húrom

Elérkeztünk talán a legfontosabb összetevőhöz, a hangulathoz. Ha egyedül játszunk az ember, viszonylag hamar meg lehet unni a dolgot, de ahogy ez a fentiekből is kitűnik, az új Guitar Hero egy igazi partijáték, négyen játszva mutatja meg az igazi arcát. A legbiztosabb felállás: keressünk egy olyan dobost, aki a ritmusérzék hallatán egyből egy új koktéla

gondol. Kell egy olyan gitáros, aki a Smells like teen spirít első pár akkordját ismeri, de csak futólag, vagizás céljából. A basszeres szerepe tökmindegy, ugyanis azon mindenki tud játszani. Ellenben az ének... hasonló tehetséget kerítetek, mint mondjuk Freddy Mercury, csak negatív előjellel. Ha ez a négyes fogat megvan, garantálom, hogy 4-5 órán keresztül le sem fogjátok tenni a hangszereket, annyira magába szippant az egész! A program látványa természetesen nagyot dob az egészen. Koncert közben nagyon baró kameraállások vannak, az egyik kedvencem az volt, amikor egy lágyabb részt játszottam valahol, és eközben a kameraman a gitárról pozícionált a karakterem felé. A választható szereplők haláliai, nekem Lars Umlaut volt a kedvencem a maga kis pandamacis álarcával, de azt hiszem mindenki fog találni kedvére való főhőst. És igen, a csajok dögösek, ring a cici ugrálás közben! Viszont bánatomra kell egy kis kitérőt tennem a stuff egyik legnagyobb negatívumára, az erősen véleményezhető dalok listájára. Ha kiadnak egy Warriors of Rock című részt, arra gondolnék, hogy a régi nagy klasszikusoktól kezdve a jelenkor ászaiig mindenki benne lesz, aki számít. Bár önmagában ez az állítás megállja a helyét, mert a Linkin Parktól Flyleafig, a KISS-től Ozzy-ig lesz itt mindenki. Amivel trükköztek, azok

a fentebb nevezettektől hallható dalok... Az erősebbek közé sorolható az R.E.M. Losing my Religion-on-je, a Flyleaf-től az Again, Drowning Pool: Bodies, Nickelback: How do you remind me, KISS: Love gun, A Perfect Circle: The Outsider, Fall Out Boy: Dance, Dance, Dire Straits: Money for nothing, a Seven Nation Army a White Stripes-től és az Offspring Self Esteem-je. És nagyjából ennyi. Amik inkább dominálnak azok a közepes nóták, amiket már hallottunk valahol, talán még dúdolni is tudjuk őket, de sosem voltak a kedvenceink. Összesen 110 dal fért egyébként korongra. Persze vásárlás előtt nézettek meg a hivatalos tracklistet, mert nyilván ahány ember annyi ízlés, de objektíven nézve ez akkor is karcsú. Főleg a bundle árához mérve...

## Hol a metál?

Mindent összegezve azért igencsak jól szórakoztam az új GH-val. Nem váltja meg a világot, de azt hiszem, amit kell, azt bőven hozza. A kezelhetőség még mindig nagyon pöpec, az opciók adottak. Trófea/acsi vadászok, figyelem! A cucc nem dobálja magából a dolgokat, alaposan meg kell szenvedni értük. Ha esetleg sokat rendezel házbuilt, akkor azt hiszem még csak különösebben ajánlanom se kell, de ha csak simán egy jó kis ritmusjátékot keresel, bátran merem ajánlani! (Hálás köszönet JediEconak és kedvesének a segítségért! A dobozos malítaszörpöket megittam, csakúgy, mint az üveges szőlő kivonatot!)

Hpeti

## GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

Kiadó: Activision  
Fejlesztő: Neversoft  
Multiplayer: 2-4 fő  
Online: 2-4 fő  
Rendelés: 720p, 1080i, 1080p  
Hang: DD 5.1

4



NHL 11

EA  
SPORTS™

## NHL® 11

## Jég veled!

A jégkorong egy nagyon kemény, durva, vad sport, nem csoda, hogy itt vannak az egyik legkomolyabb védőfelszerelések, főleg a kapusoknál. Megfelelő szerelés híján nem ajánlom senkinek a hokizást, mert én pár éve úgy ráestem a vállamra hokimeccs közben, hogy 2 évig fájt tőle a vállam. Ezért attól kezdve csak tévében nézem néha a sportot, meg videojátékon játszogatok vele. Így sokkal kényelmesebb és nem sérülhetek meg, kivéve, ha természeti katasztrófa, vagy terrortámadás ér éppen, netán kitör a III. Világháború és atomot dobunk ránk, bár ezeknek elhanyagolható az esélye. Az EA Sports egyik legrégebbi (igen, régebbi, mint a FIFA) játékszeriája az NHL. Az első rész 1991-ben jelent meg, s az NHL 11 már a huszadik a sorban. Emlékszem régen nagyon sokat játszottunk Sega Mega Drive-on az NHL 94-gyel, akkor is nagy móka volt, hiszen lehetett játékosokat kreálni, s megcsináltuk magunkat meg a haverokat is, és ők játszottak a csapatunkban. Hokis videojátékokban mindig is a csúcs volt az NHL, mostanában az egyetlen komoly kihívója az NHL 2K sorozat, de az sosem tudta maga alá gyűmni az EA Sports kiadványait. Természetesen sosincs drasztikus változtatás évről-évre, csupán mindig egy kicsit toldozzák-foltozzák, meg a grafikát polírozzák.

A borítóra ezúttal a fiatal kanadai Jonathan Toews, a Chicago Blackhawks centre került, aki azzal érdemelte ezt ki, hogy 2010-ben aranyérmes lett a téli olimpián és itt a torna legjobb támadójának választották, valamint a 2010-es Stanley kupát is sikerült megnyernie, s itt is őt választották a legjobb játékosnak. Az NHL 11 lemez behelyezése után a főmenüben kettévált a játék, ugyanis rajta van a korongon a 3 on 3 NHL Arcade

nevű letölthető program demója. Ennek mindent elárul a címe, nagyfejű játékosokkal kell lenni, ahol három ember küzd három ellenféllel árkád stílusban. De térjünk vissza a főjátékhoz. Kezdetkor karaktert kell generálnunk, akit majd a Be a Pro módban irányíthatunk. Ezután teljesíteni kell a gyakorlómódot. Az irányítás lelke a pár éve bevezetett két analóg karos irányítás. Ennek az a lényege, hogy lövéskor a bal karral célzunk és a jobb karral lövünk, így milliméter pontosan, nagyon precízen kivitelezhetjük a kapura lövéseket. Ezúttal a passzrendszeren is javítottak, ha minél tovább tartjuk lenyomva a passz gombot, annál erősebben továbbbítjuk a korongot. Aki nem tudja megszokni ezt az irányítást, az választhatja a klasszikus NHL 94 féle hagyományos kezelést is, ami nyomógomb alapú, olyasmí, mint a Fifában. Gyakorolhatjuk a verekedést is, ami FPS módban zajlik, a jobb karral kell bevinni a horgokat és jobbegyeneseket, a bal karral pedig kitérhetünk az ütésektől, akár egy boksztájtékban. Játék közben külön gombbal tudunk valakit kihívni egy bokszt menetre, úgy hogy például barátságosan elkezdjük fojtogatni. A bunyó elengedhetetlen része az NHL-nek, a bírók hagyják, utána viszont persze le kell tölteniük a jól megérdemelt büntetésüket a renitenseknek, viszont ilyenkor a közönség tombol, és hősként ünnepli a győztest.

A programban korántsem csak az NHL keretein belül mérkőzhetünk meg, hiszen összesen 10 liga közül választhatunk csapatokat, de benne vannak a nemzeti válogatottak is. Sajnos Magyarország ezúttal







lent maradt a jégen, és le kellett cserélni. A gólok után mi határozhatjuk meg, hogy milyen gólrörmöt adjon elő a hokisunk. Megválaszthatjuk, hogy hol találjuk el az ellenfelet az ütővel. Természetesen ezzel



sincs, pedig mostanában elég jó a magyar jégkorong válogatott. Szó volt arról, hogy benne lesz az osztrák liga, ahol a Fehérvár is indul, de végül nem került bele. Játékmódok tekintetében elég bő a választék. Van persze a szokásos barátságos meccs, Season, Tournament és Practice mód, indulhatunk a Stanley kupáért, a Shootout módban pedig büntetőpárbajjal mérkőzhetünk meg. A Be a Pro módban vagy egy meglévő profit, vagy egy általunk kreált kezdőt kell irányítani a karrierje során. Természetesen folyamatosan fejlődhetünk, vásárolhatunk magunknak jobb felszereléseket, és ha jók vagyunk, akkor leigazolhatnak a komolyabb klubok. A Be a GM (General Manager) esetében mi irányíthatunk egy klubot. Játékosokat adhatunk-vehetünk, összeállíthatjuk a csapatot, stratégiát dolgozhatunk ki, szóval ez a klasszikus menedzser módnak felel meg. Újdonság a Hockey Ultimate Team mód, amit a keményvonalas hoki rajongók nagyon fognak élvezni. Kezdetkor kiosztanak egy pakli játékoskártyát, és ez alapján kell összeállítani a csapatunkat a lehető legjobban. De vannak tréning kártyák, vezetőedző kártyák és egyebek. A lejátszott meccsek után kapunk pénzt, amiből új lapokat vehetünk. Lehetőség van a gép-, és online más játékosok ellen játszani, valamint kártyákat adni, venni és cserélni egymással. Hosszútávon elég szórakoztató ez a mód, remek újítás volt.



csínján kell bánni, mert könnyen büntető és kiállítás lehet a jutalmunk.

Az atmoszféra remek a stadionokban, teljesen átjön az igazi NHL meccsek hangulata. A grafika nagyon szép, minden csillog-villog, gyönyörűen tükröződik a jég, és meglátszik benne minden egyes korcsolyanyom. A sportolók kidolgozása is nagyon részletes, látszik azért a fejlődés tavalyhoz



Az online módok tekintetében nincs változás. Ugyanúgy megtaláljuk a meccseket és büntetőpárbajokat, valamint online ligák is vannak. Az Online Team Play-nél akár 12 játékos játszhat egyszerre. Öröndetes tény, hogy elég simán, akadózásoktól mentesen fut a játék a neten.

Az egyik legnagyobb játékmóttól újítás, hogy egy keményebb ütéstől eltörhet az ütőnk, de utána is tud egy kis ideig érvényesülni az emberünk, ilyenkor lehet korcsolyával passzolni, valamint jó móka ütő nélkül odamenni az ellenfélhez és jól pofán verni. Ütőtörés után oda lehet korizni a kispadhoz új botért. A jégen fekvő játékosokat és egyéb elhagyott szereléseket át lehet ugrani ezúttal. Új fizikai motort kapott a játék, aminek hatására egy óriási bodicseknél (ami az angol body check magyar megfelelője) a fizika törvényei szerint esnek el a srácok, tehát nem előre letárolt animációval. Ez nem mindig tökéletes, de azért elég impresszív. Valamivel könnyebben és gyakrabban sérülnek meg a játékosok. Volt olyan eset, hogy valakit arcon talált a korong,

képezt. A stadion és a közönség kidolgozására sem lehet panasz. Az egyedüli gond, hogy néha a Be a Pro módnál adódhat framerate csökkenés, de a többi módban nagyon simán fut. A mesterséges intelligenciával nincs semmi gond, úgy viselkednek a fiúk, ahogy kell. A kommentátorok, Gary Thorne és Bill Clement is kifogásolhatatlanul végzik a munkájukat hozva az eredeti közvetítések hangulatát. A soundtrack nekem nagyon tetszett, olyan klasszikusokat is tartalmaz, mint a Europe – The Final Countdown, vagy a 2 Unlimited – Twilight Zone. Most először lehetőségünk van saját zenétet is berakni, így a gólrörmünk alatt akár Uhrin Benedek, vagy Fekete Pákó is adhatja a talpalávalót. Az NHL 11 hozta a korábbi formáját. A sok apró játékmóttól újítás, tatarozás, grafikai polírozás egyre tökéletesebbé teszik. Noha a játékmódok nagy része ugyanaz, mint korábban, valamint a Hockey Ultimate Team-hez hasonló volt a Fífaban is, de akkor is képes hosszú távú szórakozást nyújtani mind egyedül, mind online játszva a hoki szerelmeseinek, ezért jelenleg ez a legeslegjobb hokis játék.



karfiol

NHL 11

4/5

Készít: EA Sports

Platform: EA Games

Ár: 299 Ft

Értékelés: 4/5

Értékelés: 4/5

Értékelés: 4/5

Értékelés: 4/5

Értékelés: 4/5

Értékelés: 4/5

KÖZEL 053



MAFIA II

# MAFIA II



## Egy visszautasítható ajánlat

A Mafia első része eredetileg 2002-ben jelent meg PC-re, felállítva kategóriájában egy olyan mércét, amit azután hosszú évekig egyetlen egy játék sem tudott megközelíteni. A sandbox felépítéssel operáló stuffok robbanásszerű fejlődésének hajnalán az akkori Illusion Softworks technológiában, történetvezetésben, prezentációban és rendezésben elképesztő magaslatoakra emelte játékát. A temérdek díjat bezsebelő, akár megfilmesíthető, '30-as évekbeli gengsztereposz milliónyi rajongót szerzett magának és természetesen követelést a folytatás elkészítésére. A folytatásról azonban a cseh fejlesztőcsapat némán hallgatott, és a Mafia: City of Lost Heaven legközelebb csak 2004-ben villantott, akkor is csak egy Xbox és egy PlayStation 2 port formájában, melyek minősége sajnos közel sem érté el az eredeti verzió színvonalát. A Jég 2007-ben, a lipcsei Games Convention gálán tört meg, ahol bejelentésre került minden idők legprofibb gengszterjátéknak folytatása, immáron PlayStation 3-ra, Xbox 360-ra, és természetesen PC-re. A fejlesztést továbbra is az első részt elkövető csapat jegyzi, ám ezúttal a 2K Games égisze alatt, 2K Czech néven. Hogy sikerült-e a közel lehetetlen – vagyis felülmúlni a nagy elődöt –, a továbbiakban megtudod!

**A** Mafia II tizenöt fejezetből álló, sajnos klisékkel jelentősen megtömött története 1943-ban indul, főszerepében pedig egy Vito Scaletta nevű olasz srác díszleg, aki a '30-as évek elején érkezett meg szüleivel Empire Bay városába, Mussolini ténykedése elől menekülve, és egyben az „amerikai álmot” keresve. Empire Bay-ben nehéz a boldogulása egy emigráns családnak, amiből egyenes ágon következik, hogy Vito és szintén olasz szármású legjobb barátja, Joe Barbaro inkább választja a nagyobb bevétellel kecsegtető bűnözést, mintsem a tisztességes kétkézi munkát. Egy balul elsült rablás után Vito-t választás elé állítja a hatóság: vagy letölti a börtönbüntetését, vagy katonának áll. Visszatérve a második világháború olasz frontjáról családját adósságban úszva találja, és ahogy sejtethetik, a szerettein való segítség érdekében ismét a bűn útjára lép, elindítva a játékost a nagyjából hét évet feldolgozó, tizenöt fejezetben keresztül átvéló, nagyjából tizenkét óra játékidőt biztosító gengsztermesében. A történetmesélés igen jóra sikeredett, amit az eljátszott jelentek, illetve a megformált karakterek szinkronhangjai csak tovább emelnek. A hangulat elengedhetetlen részét a jó audio és az ütős szereplők. A game zenéi anyaga is kiváló lett! Egy letűnt korszak nagy előadói biztosítják a hamisíthatatlan gengszterfilmekben megszokott hangulatot. Vito barátja, Joe hatalmas arc, és nem egyszer szolgáltatja a kacagásra serkentő poénokat. Ellenben a szereplők jelentős részénél éreztem azt, hogy sajnos nem elég karakteresek.

A képzeletbeli Empire Bay magában hordozza a harmincas, negyvenes évekbeli New York jellegzetes felhőkarcolóit, nem égimeszoló épületeit, kikötőjét, a saját kis kínai és olasz

negyedével együtt. A város egész pofásra sikerült ugyan, de mindenképp meg kell jegyeznem, hogy nagyon kevészer fordult velem elő az, hogy kiszálltam a kocsiból és tüzetesebben szemügyre vettem az adott épületet. A stuff látványvilága nem hordozza magában azt a fajta monumentalitást és profizmust, amit már megszokhattatok a szintén New Yorkot alapul vevő R\* játéknál. Ugyanez igaz magára a bejárható terület méretére is, ami véleményem szerint nem méltó egy hitelesnek szánt nagyvároséhoz. Pedig a lehetőség adott

lett volna. Empire Bay lakosságának sűrűsége is inkább hasonlít egy kisebb városka populációjára, mintsem egy nagy metropoliszéra. És, hogy milyen a lakosság? Semmilyen. Igazság szerint teljesen sablonosak a karakterek.







Vagyis ebben a játékban nem lesznek tetszőleges sorrendben elvállalható küldetések, nem lesznek mellék-

Sőt, leginkább animált bábokra emlékeztetnek, mintsem gondolkodó, emberi lényekre. Miről is van szó? A látottakat összegezve kijelenthető, hogy Empire Bay lakossága a videojáték világ legnyugodtabb népsége. Nekik teljesen mindegy, hogy épp milyen fegyvert fogsz rájuk. Semmilyen reakció nincs. Csak állnak, vagy épp mennek és bámulnak előre a bamba szemekkel. Azt hiszem, hogy 2010-ben elvárható lenne valamiféle reagálás arra, ha az ember képébe nyomnak egy shotgun-t, még akkor is, ha ez teljesen elhanyagolható momentum a gameplay szempontjából. A 2K Czech csapata nem így látta. A rend őrei már más tesztá. Ők bizony nem sokat szórakoznak, nagyobb kihágás esetén azonnal tüzet nyitnak. A fakabátokat egyébként ebben a játékban le lehet fizetni! Ez egy jó ötlet, csak éppen sok esetben minimálisra redukálja a feszültségi faktort, ugyanis hol érdekel engem, ha éppen gyorsajtás után félreállítanak, azt követően lazán kicsengetem a bírságot, majd dolgom végeztével vígan száguldozok tovább. A járművek vezetésébe beépítettek egy sebességkorlátozót. Ez annyit takar, hogy ha teljes nyugalomban akarsz eljutni a célállomásra, kerülve minden szabálytalanságot, akkor csak aktiválnod kell a funkciót. Szabálytalanság lehet a fent említett gyorsajtás, rendőr előtt karambolozás, vagy akár egy látványos szélvédőbetörés is. A járgányok elkötésére egyébként kíméletesebb megoldás lehet a

szálak, nem lesznek statisztikát növelő kisebb feladatok, sőt a játék végeztével a szabadon kóborlást sem biztosították a fejlesztők. Egy lehetőség azért van, ami kitolja a játékidőt, mégpedig a Playboy magazinok gyűjtögetése. A fent említett tizenöt fejezetben általában két-három feladatot kell végrehajtani, kizárólag abban a sorrendben, ahogy a game adja. Ez így talán első hallásra visszatetsző lehet, ám mivel már az első részben is ebben a formában jelent meg a történetközpontúság, így ez nem volt számomra meglepő. Hozzá kell azért tennem, hogy ami nyolc évvel ezelőtt nem zavarta az embert, az bizony a jelenben már annál inkább szemet szúrhat. Nyílt világgal dolgozó játékoknál megszokott dolog, hogy az idő valóban telik. Itt nem, mint ahogy az időjárás és a napszak is rögzített az adott fejezetekhez és az azokon belül teljesítendő feladatokhoz, ami persze nem feltétlenül hiba. Empire Bay az évnek mind a négy évszakban, a napnak minden szakában megmutatja az arcát a történetvezetés során, így sok esetben brillírozik a város látképe. A játékban szereplő küldetések jelentős része abból áll, hogy adott fejezet elején felébresz, felöltözöl, kapsz egy telefont, majd „A” pontból „B” pontba szépen elmész, a sztorit előrerendítő bejátszásokat megnézed, majd elvégzed a feladatot. Így szokott ez lenni más, ilyen típusú játékoknál is. Ám a Mafia II esetében sajnos ez kevés. Mégpedig azért, mert hiába ad be olyan küldetést olyan helyszínnel a stuff, ami teljes újdonságként hathat a crime game-ek világában és valóban üt, a már nyomasztónak ható üresjáratok – például



szinte észrevétlen zárfeltörés, ami egy kisebb minijáték formájában jelenik

meg. Egyébként a gépkocsik irányítására, pontosabban kezelhetőségére kétféle opciót kínáltak a fejlesztők: egy könnyebb árkádost, illetve egy realiztikus szimulációs módot. A kocsikról elmondható, hogy kinézetük, kezelésük és viselkedésük teljesen rendben van, korhű. Az viszont már nem tudom mennyire korhű megoldás, hogy Vito a járművekből nem tud tüzelni! Furcsa. Nem gondoltam volna, hogy egy '40-es években élő gengszter erre képtelen lesz.

A Mafia II felépítése és gameplay mechanikája az első rész által kitaposott úton halad. Első blikkre ugyan a nyitott világú játékok sorába áll be, ám megoldásaiban mégsem a stílus ismertté vált képviselőire hajaz. Vito sztoriját nem alakíthatod a saját szájízod szerint, ezt megteszi helyetted a történetíró.



amíg eljutsz adott pontra – teljesen lelakasszák a figyelmet. A sztori ugye tizenöt fejezetből áll. Ebből a mennyiségből ráadásul talán öt-hat volt olyan küldetecsoporthoz, amire azt mondtam, hogy ez igen, ezt így kell csinálni! De komolyan mondom, volt egy olyan fejezet, amiben a sztori továbbmesélésén felül semmi nem történt, vagyis a szimpla autókázáson felül semmi mást nem kellett tennem. Ezt a fajta monotonitást töri meg a fent említett és tényleg kiemelkedő néhány epizód, amik közül az egyik a trailerekben





## MAFIA II



és videojáték expókon bemutatott irodaházak akciózás, aminek már a felvezetése is zseniális lett! A fegyveres összecsapásokat vizsgálva a game a manapság divatos fedezékrendszeres megoldást alkalmazza, ami a mellett, hogy jól működő, pillanatok alatt elsajátítható. A rendszer alapvetően jól működik, egy gombnyomásra a biztonságot nyújtó objektumok mögé lehet ugrani, majd szépen lelövöldözni az ellenfeleket a fegyverek sokaságával. Az ellenlábasok intelligenciája nem egy nagy kaland, túlzással talán, de butácskák a főhős életére törő rosszfiúk. Ha már a harcnál tartok említést kell, hogy tegyek arról, miszerint Vito nem csak a löfőfegyverek használatában járatos, hanem utcai verekedésekben is! A bunyónak a rendszere leginkább az idén megjelent és csúfosan elbukó Prison Break játékra emlékeztetett, ám annál azért jóval használhatóbb és látványosabb megoldásokkal operál. Pusztakezes összecsapásoknál egy elhajolást, egy könnyű ütőssorozatot, illetve egy erős csapást lehet mérni az ellenre. Ha kellőképpen kifárasztottad a delikvenst, a játék felajánl egy végső csapássorozatot, amit az operatőr már lassítva mutat be, látványos lezárásaként a harcnak. A klasszikus lövöldözős küldetéseken felül nem egy lopakodós jelenet is szerephez jutott, ami azért szintén feldobja a játékot. A változatos feladatokat tekintve nem azzal volt problémám, hogy nem tűzték ki opcionális célként kétszáz galamb lelövését, harminc autó ellopását és még sorolhatnám a GTA sorozat által kínált lehetőségeket, mert ez nem GTA. Azt viszont problémának éreztem, hogy a főküldetések teljesítésén felül semmi más, értékelhető plusz feladat nem kínálkozik fel, miközben a város és persze a maga a téma adja a jobbnál jobb magas labdákat, amiket az alkotók egyszerűen nem engednek leutni. Gengszterfilmek elengedhetetlen jelenetei közé tartoznak a kártyajátékok, a kaszinózás, vagy bármi olyan tevékenység, amit egy füsttel teli lebujsban csinálni lehet. Gondolok itt pl. biliárdra, ami játékban ugyan jelen van, használni viszont nem engedi a program. Miért? És ez csak egy példa volt. Persze vannak Empire Bay utcáin a kötelezően elvárt éttermek, ruhásboltok, fegyverüzletek, ám ezek használá-



tát akár teljes mértékig mellőzni lehet. Újdonságként hathat a járműtuning, amit bizonyos műhelyekben lehet elvégeztetni. Lehetőség nyílik rendszámcsere, festésre, teljesítménynövelésre, karosszéria kipofozására. Ezek mind szép és jó dolgok, csak éppen értelmük nincs, ugyanis a játék nem kényszerít rá a fentiek használatára. Egyszer kell csak ruhát venni egy speciális feladat miatt. Viszont az oktatói küldetesként funkcionáló egyik részfeladaton felül egyszer sem





kell garázsba menni rendszámcsere, vagy kocsifestés. Tuningolás is teljesen felesleges, mivel akármelyik utcáról elcsaklizott szekérrel teljesíthetőek a feladatok. Egyszer sem kell étterembe menni egy kiadós kajálásra életerő feltöltés céljából, mert az is automatizálva van. Fegyverboltok is gyakorlatilag díszletnek tekinthetőek, mivel a küldetések során az összes típust, raklapnyi lőszerrel teheted magadévá a tűzharcok során. Persze, ha mégis igénybe vennéd a rendelkezésre álló boltok kínálatát, pénzre lesz szükséged. A sikeres missziókon felüli pénzhez jutás sajnos rendkívül hitelesen lett. A Cosa



távoli állnak a PC-s társától, és ez sajnos kifejezetten igaz a PlayStation 3 portra, ám a japán masina tulajdonosai egy exkluzív DLC-vel gazdagabban ülhetnek neki a játéknak. Megemlíteném, hogy a 2K Games közleménye szerint a későbbiekben több letölthető csomag is várható a programhoz, amik új küldetésekkel és a hiányolt mellékszálakkal fogják gazdagítani a stúfot, mindezt persze jó pénzért...



Nostra oszlopos tagja olyan dolgokra vetemedhet, mint boltok kirablása, vagy az ellopt autók bezúzása után járó bevétel felmarkolása. Ez utóbbit kifejezetten nevetségesnek találtam. Ellopsz egy méregdrága verdát, azt elviszed egy ismerős roncstelepére, majd „gombokért” cserébe bezúrod. Én ennél nagyobb blódséget még nem láttam. Teljesen értelmetlen megvalósítás. De igazából ennek sincs túlzott jelentősége, mert ez is csak opcionális dolog és nem feltétele a végjátásznak.

A fentiekből kikövetkeztethető, hogy a game megvalósítása és intenzitása rendkívül hullámzó. Hol teljesen lapos, hol pedig az egekben a hangulat. Probléma ott van, hogy a játék tele van üresjáratokkal. Empire Bay-ben egyszerűen nem történik semmi. Semmilyen váratlan, akár véletlenszerűen generált, vagy direkt scriptelt esemény nem következik be. Az érződik benne szinte folyamatosan, hogy egyszerűen kevés az a tartalom, amit egy ilyen témájú játékba az előd után nyolc évvel később belepakoltak. Ahogy a bevezetőben említettem, a program PC-re és két konzolra jelent meg. Vizuális szempontból a konzolverziók sajnos igencsak



Zárásként elmondanám, hogy jóval többet vártam volna az anyagtól. A Mafia első részének számos küldetése, vagy akár a nagy egésze még így, a hosszú évek távlatában is többet nyújtott számomra, mint jelen teszt alanya. Abszolút azt éreztem az anyag végjátásza során, hogy a fejlesztők egyszerűen elaludtak az évek folyamán. Túlontúl kevés azoknak a momentumoknak és történéseknek a száma, amikre hasonlóképpen emlékeznek vissza, mint a kultikussá vált előd esetében.

 **Foxhound**  
MAFIA II

**3/4**

Minősítő: 2K Games  
Fejlesztő: 2K Games  
Költségtérítési  
Költségtérítési  
Költségtérítési  
Költségtérítési



R.U.S.E.

# RUSE

## Tiszteelegj!

Nagy kedvelője voltam a stratégiai játékoknak. Azért írom inkább, hogy voltam, mert ahogy a kilencvenes évek végén egyre inkább áttáltam a konzolozásra, úgy nyilván egyre kevesebb alkalmam volt ilyen szoftvereken kiélteni játsszási vágyaimat. Ez azonban ebben a generációban

megváltozni látszik, konzolra kerültek például a Command & Conquer és a Red Alert széria legújabb epizódjai is. Hozzájuk csatlakozik a EUGEN Systems ál-

lom, hogy az minden jó zlésű ember gyomrát felfordítja. Nem mintha a történet felvezető mozija biztatóbb lett volna, ritka az ilyen igénytelenül megcsinált CG animáció. Ráadásul a játék prezentációja a későbbiekben sem javul, ez a R.U.S.E. leggyengébb pontja, ami sajnos a mai igények mellett nagy hiba, egy ilyen katasztrófális első benyomás rengeteg játékost ijeszthet el, az amúgy közel sem rossz programtól. Persze ezt nem lehet úgy mondani, mintha legalábbis egy csúnya emberről beszélénk, aki nem tehet veszületett fizikai tulajdonságairól. Ez így, ebben a formában csúnyácska, még stíluson belül is, a tervezőasztalon összerakott remek ötletek megvalósításába kicsit több energiát is fektethettek volna a EUGEN emberei. Bár azt mondhatnám,



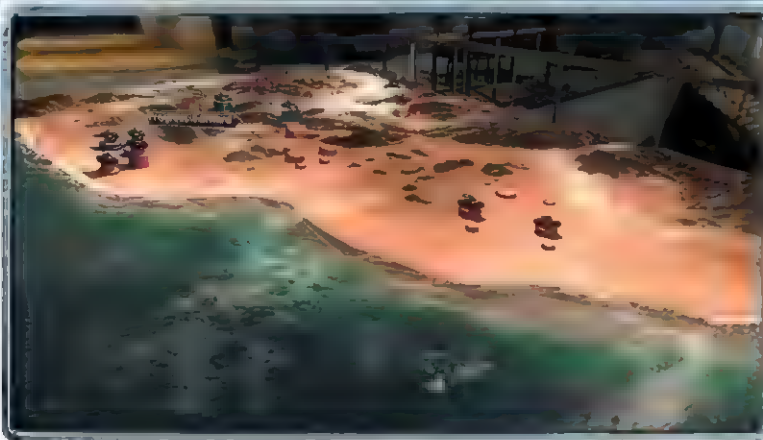
tal kíváncsi R.U.S.E., és bizonyítja, hogy a műfajnak (nagy örömmre) igenis van keresnivalója konzolokon is. Bár a második világháború már lerágott csont lehet, de ahogy azt a lenti cím is mutatja, bőven van itt még bedobható újdonság.

A címlapra tekintve rögtön megütötte a szememet az alcím szerűség: „Don't Believe What You See”. Kissé meglepett, körülbelül, mintha egy „nem olyan ször, mint hiszed” felirat virítana a dobozon, pedig az első órát követve minden egyes teszteléssel töltött perc igazat adott a szövegnek. Meg kell valjanom, a kezdeti fél óra rettenetesen elvette a kedvem az egész cuctól: a készítőknek sikerült egy olyan előnytelen intrót összedob-



hogy a hangokkal jobban meg voltam elégedve, de sajnos nem, a szinkronstáb pófátlanul gagyin (és talán emiatt nehezen átélhetően) adja elő a sztorit, és zenei oldalról sem leszünk elájulva a hallottaktól. Ezek az audiovizuális hiányosságok pedig attól tartok, az eladásoknál is meg fognak mutatkozni. Kár, mert a csúf külső annál szebb belsőt



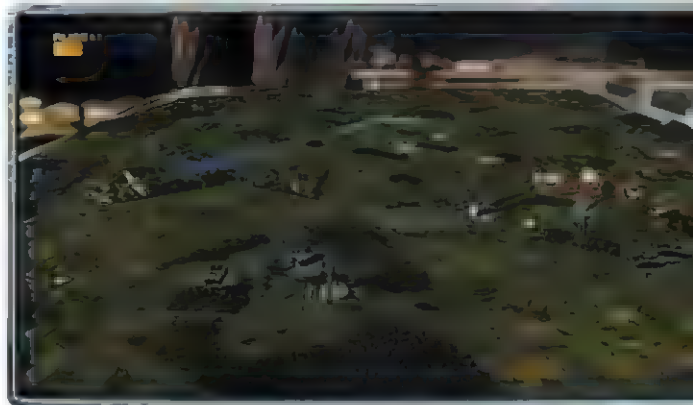
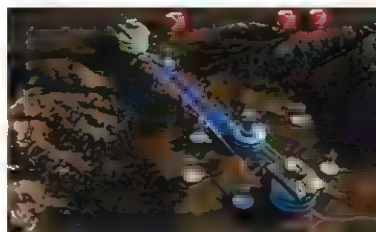
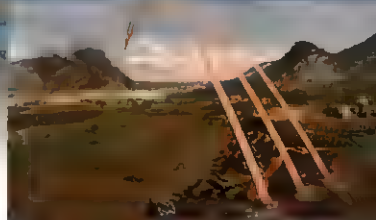


takar, nem a tálalás, sőt, nem is a – középszerűen és bénán megírt – történet lesz az, ami meg fogja fogni az embert, hanem maga a játék veleje, a mechanika.

Nem hétköznapi stratégiai progival van dolgunk, játékmenet tekintetében nem (legalábbis nem túlzottan) hasonlít a műfajtól megszokotthoz. A harc tulajdonképpen egy interaktív táblán (térképen) zajlik, mely fölött a totális egyszerűség uralkodik, teljesen jó értelemben mondva, ami az egerhez ragaszkodók számára jó hír, hiszen nincs többé a Red Alert 3-ban (illetve X360-asok számára a Command & Conquer 3-ban) tapasztalt játékmeneti lassúság, minden villámgyorsan, átláthatóan kezelhető. A PlayStation 3 tulajdonosok opcionálisan PlayStation Move-val való irányítás mellett is dönthetnek. Gondolom az ötlet mögötti eredeti szándék az volt, hogy egy lépéssel közelebb kerüljön a konzolos stratégiázás a PC-n megszokotthoz. Hát ez sajnos nem annyira

Ha az egyszemélyes hadjárat (a maga kissé vonatott és repetitív módján) lekotott, a multiért egyenesen rajongani fogsz. Egyszerre négyen is lehet csatázni, hat ország közül választva. A nációk közti váltás nem csak annyiban fogja változtatni a játékmenetet, hogy más színűek lesznek egységeid, ugyanakkor nem kell radikális

kondi bérlet árát akarjátok lespórolni, egyértelműen jobban jártok a hétköznapi irányítás mellett döntve, a R.U.S.E. miatt aztán tényleg nem kell mozgásérzékelésre váltani. Az irányításra jellemző egyszerűség magára a játékmenetre is vonatkozik... látszólag. Való igaz, hogy az építkezések helye meg van szabva, a fejlesztési lehetőségek korlátozottak, de ez csak a felszín. A harc esetünkben nem ezekre épül, hanem ellenfeleink átverésére, a cselezésre (ruse = csel). Ezek teljesen új megvilágításba helyezik a játék stratégiai mivoltát, olyan újdonságokra van lehetőségünk, melyekre korábban még sose, de inkább nem lőném le a poénokat, mindenki tapasztalja csak meg magának.



különbségekre sem számítani, ez nem az a program, melynek kitanulása belefektetett órák tucatjait követeli. Az egyetlen hiba az online módban az egység- és az időlimit, amiben az a bosszantó, hogy egy PC-s haverom felvilágosított, hogy ezek a számítógépes verzióban nincsenek jelen. Ennek ellenére, ha van lehetőséged, mindenképp használd ki az online módot, mert a single player (még a skirmish módot magába foglalva is) könnyen unalomba fulladhat, azonban a többszemélyes játék alaposan megdobja a szavatossági időt.



Ahogy tehát azt az alcím is mondja, ne higgyetek az első benyomásnak. Bár a játék valóban

jött össze, bár a Move mókás kis kütyü, rettentő idegesítő a vele való hadonászás. Mikozen az analóggal való zoomolgatás egyszerű és könnyen kezelhető, a kis golyoslis boton a T gombot lenyomva manővereztetni nem csak kényelmetlen, de baromi pontatlan, főleg a kontrolleres irányításhoz mérve. Ami kifejezetten elképesztett, az az, hogy a Move-ot folyamatosan a képernyőre kell tartani, de tényleg minden percben. Amikor egyszer egy küldetés után már majd' lerohadt a karom, az átvéető megpihenési lehetőséget csillantott meg előttem, de amint leengedtem zsidbadt végtagom, a játék figyelmeztetett, hogy azonnal tegyem vissza, mert addig bizony egy tapodtat nem mozdulnak a bénán kinéző CG babáik, amíg én vissza nem teszem vízszintesbe. Na, mondom ilyen nincs. Hogy tervezték ezt egyáltalán fél méternél vékonyabb karú emberek számára? Szóval, hacsak nem a

igencsak közepes külső megvalósítást tudhat magáénak, sőt, hangok terén sincs benne az égvilágon semmi kiemelkedő, és a történet sem fog magával húzni, semmiképp nem tudható be csalódásnak. Azt ajánlom, ne ítéldetek elsőre, sőt, a stratégiai játékok kedvelőinek kifejezetten ajánlom, hogy tegyenek vele egy próbát, mert ha egy kicsit is hagysz neki időt, hogy megszerettesse magát veled, meg fogja tenni. Az időzítés azonban nem is lehetne rosszabb, az ősi játék kavalkádból aligha fog kitűnni a kicsit szürke és taszító, de mindenképpen sok potenciállal rendelkező R.U.S.E.. Persze, hogy is lehetne felróni a játékosoknak, hogy figyelmen kívül hagynak egy minden erőnye ellenére is csak egy a közepesnél alig jobb játékot...

**rolmanus**  
R.U.S.E.

**3**

Kiadó: Ubisoft  
Fejlesztő: EUGEN Systems  
Multiplayer: ninc  
Online: 2-4 fő  
Rendelési kód: 720p, 1080i, 1080p



SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

# SPIDER-MAN

## SHATTERED DIMENSIONS

### Üdvözöllek a hálószobámban!

„Bármit tartogat is számomra az élet, ezeket a szavakat sosem felejttem el: a nagy erő, nagy felelősséggel jár. Ez egyben a boldogságom és a bánatom. Áldás, vagy átok, nem tudom, de..., hogy ki vagyok én? A Pókember!”

#### Az idők kezdetén...

Szinte pontosan emlékszem arra a napra, amikor bejelentették a SD készítését. Március 30-a volt és két dimenzióról lebbentették le a fátylat akkor: az ósidők óta futó Amazing főszálról és a néhány számon át tartó noir világról. Már akkor érezhette minden pókl-fan, hogy falmászónk

között, (mily találó ezek szerint a neve) ám, most darabja szétszóródtak a különböző, alternatív valóságokban, és ha rövid időn belül nem sikerül újra egyesíteni őket, az univerzumok meg fognak semmizülni. Bár Hálószővőnk igencsak kedőbben, hogy más Pókemberek is léteznek rajta kívül, nem vonja kétségbe Madame Necc szavait, így útra kel, hogy megszerezze a saját világában maradt darabokat, miközben a Pókasszony értesíti a múlt, a jövő, és a jelen Pókját. Mindezek mellett varázserőjének köszönhetően áldást mond rájuk, így a 30-as évek Péter Parkere hatékonyabban tud rejtőzködni, 2099 hőse fürgébbé válik, míg az időmátrix világ fiatal Peteret megkapja „A” ruhát, amit oly nagyon szeretett eddig is. (A fekete göncről van szó, amit még az apja gyártott annak reményében, hogy majd meggyógyítja a rákot, ám valamilyen nagyon nem jól csinálhatott az öreg miatt, végére megteremtette azon világ Venomját.)



legújabb játéka nem az eddig megszokott, szokványos utat követi, hanem mellőzni fogja a már unalomig nyüsstölt, szabadon bejárható New Yorkot a sose látott ellenfelekkel egyetemben. Mindez egy csöpp nyugtalanságra adott okot, de, mint a tesztben is látni fogjátok, a változás csak előnyére vált a játéknak!

#### Darabokban...

A stuff mindenféle menüt mellőzve egyenesen a történet középpontjába hajítja a T. Játékos: New York legnagyobb múzeumába, egy lila köpenybe burkolózó, fején akváriumgömböt viselő, magát Mysterio-nak nevező lecsúszott kaskadőr tör be, hogy magáévá tegye a Rend és Káosz misztikus tábláját: ám a Nagypofájú... Izé, Csodálatos Pókember keresztülszövi tervét, néhány zipp után megszerzi a kódarabot, de a csetepaté hevében egyúttal darabjaira is töri azt. Mysterio eltűnik a tábla egy szilánkjával, ám néhány pillanat múlva megjelenik Madame Necc, aki szörnyű jóslatot árul el a mit sem sejtő Peternek: ugyanis az előbb említett műtárgy hivatott szolgáltatni az egyensúlyt a rend és káosz

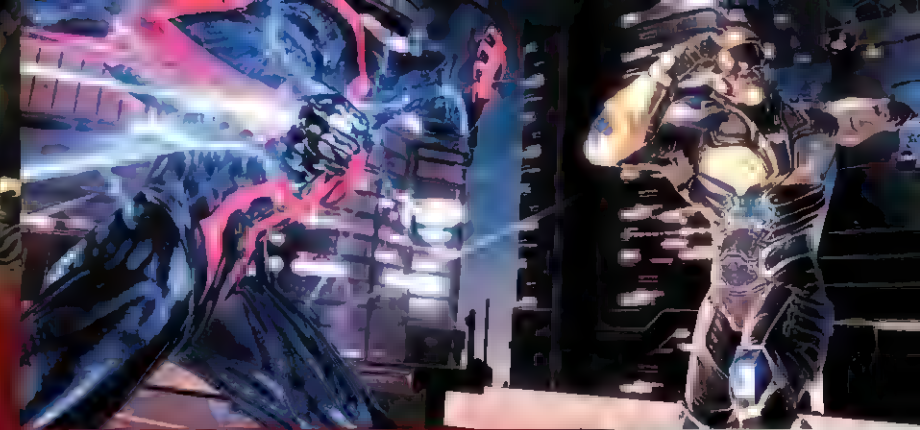
#### A Fantasztikus Négyes...

Tehát, adott a négy Pókember, akiknek mindent meg kell tenniük annak érdekében, hogy a Rend és Káosz táblája újra egyesüljön: Igen ám, csak hogy ebbe lesz egypár beleszólása a rosszfiúknak is. Szerencsére, a fejlesztők valóban vették a fáradságot, így az általunk irányított superhősök valóban egyediek, az eltérő eredettörténetek okán mindegyiknek más a jellege. A Noir Pókját leginkább a bosszú hajtja, Miguel O'Hara a korrupciót kívánja felszámolni saját világában, miközben fürdözik a Pókember-létben, míg a fiatal Peter Parker csak kapkodja a fejét a nagy zűrzavarban – pontosan olyanok, ahogyan a képregényekből megismerhettük őket!



## Hálóra fel!

A játékmenet, mint már a bevezetőben is említettem, nem a nextgen Pókemberes játékok kitaposott ösvényét követi: sokkal jobban hasonlít ez a rész a régi PS1-es érára, köszönhetően a történetorientáltságának és annak, hogy rengeteg előre letárolt, scriptelt jelenetben lesz részünk: szárazon meg kell üznünk Electro csuniját, falat mászva a játékos árményekben masírozunk stb... Ezek a betétrészek iszonyatos hangulatbombával robbannak a játékos arcába, nem beszélve a köztérjelenetben alkalmazott belső nézetéről, aminek köszönhetően már tényleg úgy érezzük, mi vagyunk a Falmászó! A főellenségeknél is felhasználták ezt a first-person kamerát, így mikor igazi közelharcra kerül sor, az analóg karok szolgálnak a bal-jobb horgokra, illetve a két irányító lefelé mozgatása a hátrításra. Ha a vegytiszta játékelményt kellene jellemeznem, akkor a Shattered Dimensions egy



Pókunk. Frustráló nagyon... a hálódöntés is a háttérbe szorul, köszönhetően a kis távolságoknak: párkányokon fogunk ugrálni inkább. A mesterséges intelligencia is hagy kívánnivalót maga után, az Arkham Asylum mechanizmusa mellett labdába se rúghatnak az SD lopakodós epizódjai. Bugokkal (ez a szó ennél a játéknál így azért elég vicces) is rendelkezik a stuff, előfordult jó párszor, hogy nem nyílt ki a továbbvezető ajtó, vagy az ellenfelünk átesett a fal másik oldalára és ezért nem lehetett megmenteni a civil áldozatot: az bizony pontokba kerül a végső értékelésnél!

## Verdikt...

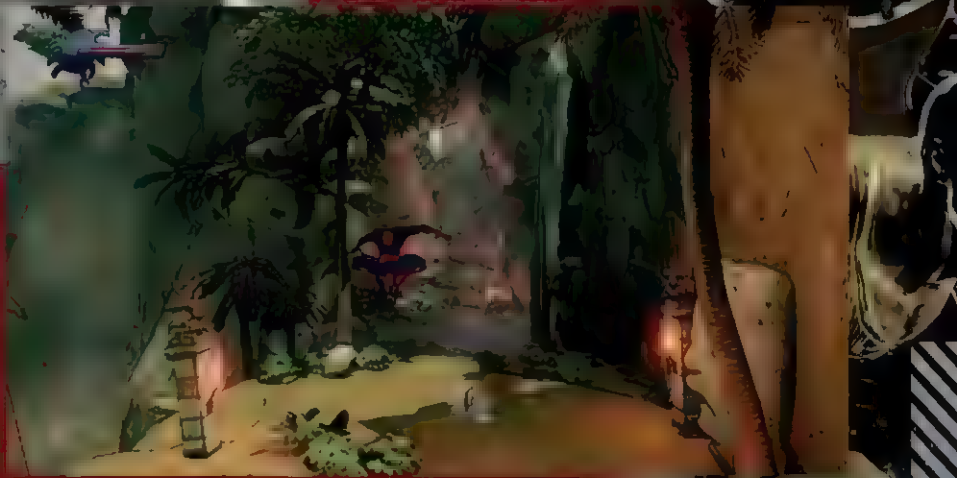
Az a 14 küldetés, amit a játék kínál, nehezebb szinten olyan 10-12 órára biztosítja szórakozásunkat, de a 180 challenge-nek köszönhetően igénycsak kitölődik a szavattossági idő. A Web Of Destiny hálórendszeren láthatjuk, hogy az aktuális miszióban mit vár el tőlünk a program: a kihívások teljesítéséért egyrészt tapasztalati pont jár, amiből a sorra nyíló támadási



hack'n slash hent, ahol Pókember ügyességére, hálójára és kétfajta ütéseire támaszkodva kell úgy kombóznunk, hogy közben a lehető legkevesebb sérülést szenvedjük el. Ez alól csak a noir kivétel, hiszen itt a lopakodáson van a hangsúly. Közelharcban esélytelenek vagyunk: póznáról póznára fogunk ugrálni, a magasból „Takedownolni” a rosszarcúkat, akárcsak a Batman-ben. Csodálatos Pókemberként leginkább a hálónkkal fogjuk a rosszfiúkat legyűrni, 2009-ben a hihetetlen reflexeinket kihasználva ütközni a támadó rakétákat és olykor hatalmas magasságokról szabadulásban eljutni a következő célpontra, az Ultimate világban pedig a ruha őrzőgése segít majd nekünk. A főgonoszokkal vívott csatákban mindig az adott univerzum karakterisztikáját kell figyelembe vennünk, vagyis a jövőbeli Vészmanó ellen saját tökbombáit kell bevetnünk, míg a Keselyűt a fényre terelni - a megoldások ötletesek, a kivitelezés pedig pazar: sokan szídták a grafikát, ami számomra örök talány marad, mivel a játék nagyszerűen fest! Az Amazing és Ultimate világok képregényszerűek, 2009-ben minden csillog, olyan fémes az egész, míg a noir pontosan azt a hangulatot árasztja, amilyen New York volt a huszadik század első évtizedeiben. A főbb szereplők aprólékosan ki vannak dolgozva, a környezet valamivel elnagyoltabb, de panaszra így se nyíltak a szánk, köleg miután láttuk a Homokember porviharát. A tesztidőszak alatt rengetegszer megálltam ámuldozni kicsit... Igaz, nem csak a szépségben.

## Falra mászol tőle...

Első blikkre főhősünk testtartását nevésségesnek fogjuk találni, de elégedetlenségünk hamar új irányokba terelődik: nevezetesen az irányításra. Pontatlan és gyakran idegesítő, a falmászást úgy, ahogy van, elbuktázták: nem lehet megtippelni, hogy fejfelé a var mozgatószárával merre fog elindulni.



formákat és karakterfejlesztéseket vehetjük meg. Ezek plusz denterő, különleges képességeink időtartamának növelését jelentik, valamint az alternatív kostümöket is itt szálkölhatjuk be. Minden küldetés végén a program összegzi harci teljesítményünket, az időt és az összeszedett pókemblémákat, majd ezek alapján egy medállal jutalmaz, valamint frissíti a biográfiákat, art worköket nyit meg és kis figurákat, amiket a Bonus Gallery-ben tekinthetünk meg. Tartalmas a cucc, annyi szent, nem is véletlenül rémlenek fel a PS1-es emlékek: a játékmenet, a gyűjthető dolgok, de még a sztori is - valamint az irányítás. Bár nincs nyitott város, de őszintén szólva egyáltalán nem hiányzik az a sok hülye mellékküldetés: az SD minden perce élvezetes, főleg a rajongóknak, a kontrollálási problémák felett viszont nem lehet szemet hunyni, így bármennyire is jól sikerült alkotás Hálódő legújabb kalandja, nem kaphat maximum pontszámot.

**Dzsek**

**SPIDER-MAN  
SHATTERED DIM.**

**4**



## DEAD RISING 2

## DEAD RISING 2

## A benned rejlő szociopata

Gyűlölök metrón utazni. Kedd koradélután van, a kettő földfelszín felé törető mozgólépcsőből egy működik. Előtte turisták, unatkozó nyugdíjasok és iskolakerülők, idegesítőbbnél-idegesítőbb fazonok és fazonlák mindenhol. Fejemben a Zúg a Volga szól ahogy centiméterről-centiméterre haladok előre, nyoma sincs a bibliai felebarátságnak. Zombik vagytok mind! – kiáltok fel, majd lecsatolom a hátamról a láncfűrész, amivel jóízűen keresztül vágom magam a vánszorgó tömegen; érzem ahogy a fröcsögő meleg vér véglegsimítja az arcomat, fejemre a szociopatakra jellemző elégedett mosoly telepedik. Ekkor kis áramütést érzek az agyamban – a mozgólépcsőn állók, mindjárt kint vagyok innen, ez az egész meg sem történt! Egy drága idősz asszony azért még jóízűen térdkalácson suhint a sörökkel telepakolt szatyrával – csak, hogy tudjam, hol a helyem –, erősen megszorított a kezemben lévő Dead Rising 2 tesztköpiát; mindjárt otthon vagyok és megmutatom milyen sorost szánok nektek balga egyhalottak! Immáron tényleg szól a láncfűrész sípítása, ideje megteremteni a rendet!

## Haláli hullák hajnala

A Capcom fogta magát, és beállt a japán órlásokra mostanában jellemző sorba. A kelet nyugat felé fordul: a 2006-os zombi mészárlás folytatásának elkészítésére a japán kiadó a kanadai székhelyű Blue Castle Games-t hívta segítségül: az eredmény ugyan ronda lett, de ilyen finomat ebben a formában rég nem-  
 ettem.  
 A cselekmény az első rész eseményein nyugszik, illetve a képzeletbeli fonalat öt évvel a willameti incidens után veszi fel. A vírus egész Amerikát bekebelezte, de Chuck Greene története Nevada államban, azon belül is a fikció szülőte Nevada Cityben játszódik. A Nagy Kacsaúszató túloldalán édegető okosok a fertőzés elleni harc felvétele jegyében – kössük össze a jót a hasznossal, mondhatnók – egy reality show keretein belül állnak neki az élőholt seregek megtizedelésének. Trash is Reality,

hangzik a hatásvadász cím – bár a dolog jó oldalát vizsgálva legalább azt elkönyvelhetjük, hogy a Jenkik legalább ebben a fantáziavilágban rájöttek, hogy lehet a NASCAR-nál értelmesebb dolgokat bambulni a TV-ben a hideg Budweiser kortyogatás mellé. Ebben a műsorba jelentkezik az ex-motocross bajnok Chuck, a busás nyerevény reményében (a pénz ugye nem tesz boldoggá, ellenben a pénzből megvásárolt Zombrex!), hogy megmenthesse a tulajdon (zombi)anyja által megfertőzött csemetjét, Katey-t.

Van ugye ez a l'art pour l'art okosság, ennek egyfajta analógiáját véltem felfedezni a Dead Rising 2-ben – fun for fun. Az irányítást megszerezvén már felfűtött kapunk abból, hogy mennyire is veszi komolyan magát a játék: mind a sztori, mind a játékmenet egyfajta perverz szórakozást kíván nyújtani, se többet, se kevesebbet. Az alapkonfliktusba belepiszkít egy elszabadult zombi, aki jó zombi szokáshoz híven széjjelfertőzi az egész placcot, ráadásul az eseményeket úgy állítják be, hogy a szokás szöktetésnek tűnjék: a bűnbak hátán szerezpe pedig hősnőnké lesz; az első részhez hasonlóan



ezúttal is három nap áll majd rendelkezésünkre, hogy tisztára mossuk bemocskolt hírnevünket, életben tartjuk Katey-t, és egy kisebb települési zombit adjunk át az enyészet mohón kinyúló karjainak.

Egy bekezdés erejéig muszáj kitérnem protagonistánk jellemére: Chuck a maskulinitás mintája, szuggesztíven és hosszasan bámulja meg az arra érdemes női hátsókat, illetve a legelfuseráltabb helyzetben is képes olyan igazi macsósan mélyeket hallgatni (a haj struktúrája mondjuk első blikkre az anima-animus arányainak eltolódásáról tanúskodott, de a látszat csal, Chuck a gáton munkálkodó tökök férfiember mintapéldája). Az effajta sarkítás





amúgy minden szereplő vonásain tetten érhető, mind-egyikük egy-egy sztereotípiát hivatott megtestesíteni, és a humor – egy-egy izzadságszagúbb moralizálósabb pillanatot leszámítva – végig működik és képes az érdeklődésünket fenntartani.

illetve dehogyis- nem: pont annyira frusztrálóak ezek a jelenségek, hogy a mézárulásba belefeledkezve



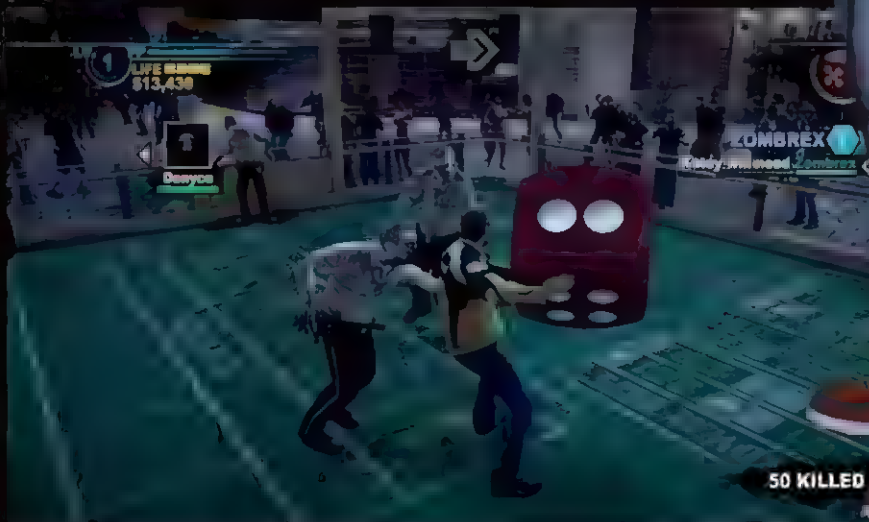
jóízűen legyinthessünk az egészre, ami azért Démoklész kardjaként ott himbálódik a fejtünk felett azon a bizonyos lószőrön. S ha már az igénytelenség az előbb szóba került: az animációkat leszámítva szinkronhangokkal találkozni csak elvétve fogunk, minden NPC ugyanazt az 1-2 mondatot szajkózza – azt is szájmozgás nélkül teszik ezek a potenciális hasbeszélők. Pedig a hangok amúgy teljesen rendben vannak, külön érdekesség a játék által használt metálosabb dallamok és a kaszinókomplexumhoz dukáló lazulósabb lounge zene által eredményezett kontraszt. Mint említettem, a játék három nap eseményeit dolgozza fel, unatkozni pedig egy percünk

### Ha jó a kedved hentelj zombikat!

Akár 6000 Zombi A Képernyődre Varázsolva Akadozás Nélkül! – hangzik a vásárlásra csábító marketingszöveg. Nos, nem kell mindent elhinni – bár az is tény, hogy nem álltam neki megszámolni

őket egy-egy nagyobb tömegjelenetnél, ezt remélem mindenki elnézi nekem –, de ettől függetlenül tényleg voltak olyan pillanatok, amikor ránézésre legalább 7-800 élőhalott csoszogott a képernyőn, stabil frame per sec-kel. A játék azért csak egy picit: a messzi háttérben csak elhomályosítva látjuk, és néha a szemünk láttára jelenik meg a bomladozó hús asztrális kivetülése – nem más ez, mint kekeckedés részemről, ellenben maga a látványvilág néha az igénytelenség határát súrolja, az egésznek last-gen feelingje van, illetve a mozgásfázisok közötti átmenet is dőcögős néha, a levitáló egymásba és a falba belelógó hullákról és tereptárgyakról pedig ne is beszéljünk!

se lesz. A főszálhoz tartozó küldetések mellett a kaszinóban elszórt túlélők megmentése is a mi feladatunk lesz (ajnos a mesterséges intelligencia osztogatásnál ők is a zombi castingolás sorba álltak be, hajlamosak ütéseinkbe belesorolni, tereptárgyakban elakadni, meg úgy en bloc, nagyon idiótán viselkedni), de a változatosság gyönyörködtet alapon lesznek olyan mellékküldetések is, melyek egyfajta többlet információval szolgálnak a cselekményhez. Feladataink zöme időre megy (példaképpen Katey napi Zombrex adagját



50 KILLED



## DEAD RISING 2

hoznám fel, melyet minden nap reggel 7 és 8 között kell beszlopálnia), ha valami kevésbé fontos missziót szűrnék el vagy csúsznánk le róla, minden halad tovább a maga kis kerékágában, de a többféle befejezésnek köszönhetően a maximalistáknak, akik A Befejezést szeretnék végigbambulni, bizony oda kell majd figyelniük mindenre és mindenre. Az aktuális objektív felé vezető utat egy GPS szerű nyilacska fogja mutatni nekünk – felhasználóbarát megoldás, eltévedni nem nagyon lesz lehetőség. Szintúgy felhasználóbarát a sikerült a mentés a második részben: immáron három mentési slot áll rendelkezésünkre, az állást az illetékben tudjuk

távírányítós helikopter és a machete házasságából született szörnyeteget meglátván harsány röhögésben törtem ki. Eszköztárunkkal javallott ésszel bánni, mivel a fegyverek hajlamosak az elhasználódásra – persze ilyenkor sincsen baj, gyakorlatilag bármit felkaphatunk a földről ad hoc jelleggel, hogy a pusztítás egy pillanatra se akadjon meg. A közelharc fegyverek mellett löfőfegyverek is szerepelnek majd repertóriumunkban, illetve arra is lehetőségünk lesz, hogy különböző járművekbe bepattanjunk. Vannak még különféle looolható újságok is, melyek a fentebb vázolt szerepjátékos beütést erősítik: van, amit

elolvastva permanensen növelhetjük valamelyik tulajdonságunkat, míg a másik kategóriába sorolható újságok áldásos hatásukat egészen addig fejtik ki, míg magunkkal hurcolásszuk őket. Egy ejnye-bejnye azért jár a fejlesztőknek: az örült káosz közepén nem mindig lehet kiszűrni a nekünk kellő dolgokat, illetve pont a használható tárgyak sokaságának köszönhetően nem egyszer esett meg velem az, hogy egy húzósabb szituációban a kívánt fegyver helyett valami teljesen haszontalan dolgot emeltem fel a földről.

### Poligonikrek láncfűrésszel

A Dead Rising 2 többjátékos szekciójában négyféle játékmód keretein belül lesz lehetőségünk a széttrancsírozott zombikat számon tartó számlálón fellelhető számmennyiségeket továbbnövelni, mindezt a Terror is Reality valóságshow keretein belül. A netes örjögésünk során összeharászolt pénzmen-

rögíteni, ajánlott ezt gyakorta megtenni, mert bár a főbb küldetések után a játék felajánlja a mentés lehetőségét, nem egyszer buktam el fél-egy óras kalandozásomat egy ügyetlenebb akciónak köszönhetően.

A játék irányítása nem lett agyonbonyolítva: harmadik szemszögből követett hősünk alapvetően két támadásra képes: ha a támadás gombot vadul spameljük, mint süket a csengőt, gyorsabban, de gyengébben fogjuk képen törölni rosszakaróinkat, míg a gomb hosszabb nyomva tartásával jön a lassú, de erős pofon. A gyilkolással illetve küldetések teljesítésével megszerzett PP-vel hősünket a fejlődés útjára teregethetjük minden tekintetben. Alap képességei (támadás ereje, sebességünk, életerőnk, hordozható cuccok száma és a dobási távolság) mellett a szintezéssel nyithatunk meg új mozzdulatokat (nagy élmény a földön fekvő zombi arcába taposni egy jóízűt) és új fegyverkombinációkat. Ez utóbbi adja a játék sava-borsát. A csavarkulccsal jelölt tárgyak mind arra várnak, hogy megtaláljuk ellenpólusukat és valami új és egészen bizzar halálosztó eszközt farigcsáljunk belőlük. Az alapnak tekinthető dolgok mellett – baseball ütő + szög kombó – egészen bizzar dolgokat is kreálhatunk: nem akarom elsütni az összes pontot, de a

nyiségeket átvihetjük az egyjátékos kampányba, megkönyítendő a dolgunkat a kaszi-nókomplexumban való magányos bolyongásunkat. Négy játékmódról hadováltam, nézzük hát ezeket szépen sorjában – megéri, hisz egyik idiótább, mint a másik! Headache... bár az elnevezésből azt gondolhatnánk, hogy a televízor elől feltápászkodva zsibi-zsibizsiborogni fog a buránk, a megnevezés egy örült mókát takar: egy hatalmas – zombikkal teli (meglepető fordulat!) arénában zajlik a küzdelem játékosársaink illetve a totyogó hullák ellen. Minden játékos karak-







## Igy írnék történelmet!

A Dead Rising: Case Zero egy 400 Microsoft Pontba kóstáló XBLA exkluzív letölthető előzmény a Dead Rising 2-höz. A történet három évvel a DR2 előtt játszódik. A főszereplő itt is Chuck, illetőleg lánya, Katey, akik egy masszív zombi hordával kénytelenek szembenézni és megküzdeni a Las Vegas-i szökésük után. A Case Zero-ban a játékos egészen öt szintet dingelhet meg; mind a tapasztalati pontokat, mind az előzmény végigjátszása során megszerzett Kombó Kártyákat át lehet vinni a főjátékba.

A Case Zero augusztus 31-től érhető el, és már az első héten több mint 300.000 letöltéssel büszkélkedhetett, ezzel elnyerve a leggyorsabban fogyó letölthető tartalom címét az XBLA történelmében.

ter három – finoman szólva egyedi – sapkával rohangászik a terepen, ezeket kell Houdini után szabadon a zombik fejére aggatni, hogy dolgunkkal végezvén a pálya végére elrohamba egy kapcsolóval aktiváljuk a sítyakok belsejében található élesebbnél-élesebb pengéket és gyönyörködünk a vérfürdőben. Az erőviszonyok állandó változásáért a játékosoknál lévő dinamitrudacsok lesznek felelősek, ezzel szabotálhatjuk riválisaink tevékenységét. Ha a mi fejünk nem is fog megfájdulni, az élőhalottaknak nem marad más, mint elszaladni fájdalomcsillapítót felírni.

Ha a pengékkel dúltott sapkáknak köszönhetően kieltük magunkat a hajszobrászat nemes művészetében, irány Ramsterballozni! A játékosok feladata – egy hatalmas fémgolyóbsisban vergődve – a pályán elszórt tonyok aktiválása. Igen ám, de az aktiváláshoz szükséges energiával négyünk közül csak egy valaki rendelkezik, a felismerhetőségét megkönnyítendő az erre alkalmas görnb halványan világít, egy koccanással el is caparázhatjuk ezt az igencsak fontos képességet. A zombik innen sem maradhattak ki természetesen, minél többet gázolunk el a torony felé vezető utunkon, annál több pont – az egyre növekvő szorzónak köszönhetően – üti majd mohó mancsainkat.

Három a magyar igazság, a bronz-

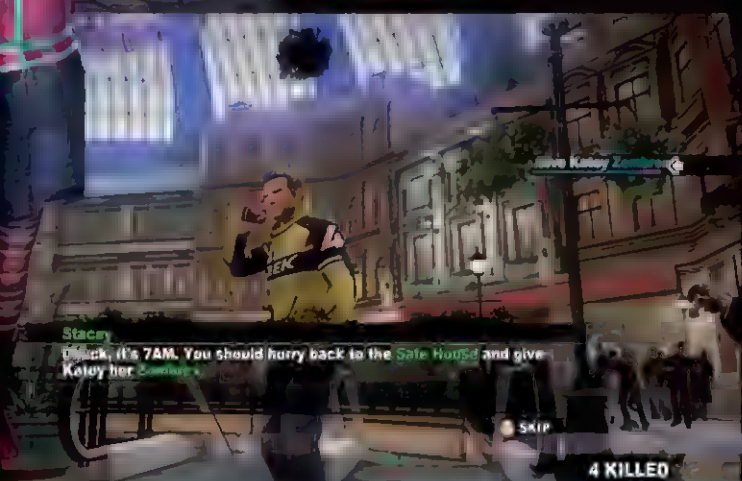
érmét a Pounds of Flesh kapja. Szarvasagancsokkal felvértezve kell az oszló hústömegeket a pálya közepén található mérflegre felöklelni – minél többet nyom a hústömeg, annál több pont üti markunkat.

Kell egy ráadás is, a Dead Rising 2 esetében ez az egyszemélyes móka kezdetét nosztalgikusan felidéző motoros-láncfűrész történet lesz. A több menetes henteldét nehezíteni hivatott az, hogy a második, harmadik és negyedik helyezett a következő kört hátránnyal kezdő: a gyilkolásra kapott időnk kerül lecsapolásra kettő, négy illetve hat másodperccel.

A kompetatív játékmódok mellett – ha az egymással való kitollással szemben egymás segítségét ítéljük fontosabbnak –, lehetőségünk lesz a történetet egy ismerősünkkel váltva játszani. Ilyenkor két Chuck avatar segíti egymást végig a sztorin, viszont hogy ne váljon unalmassá, ne adj' Isten egyszerűvé a túlélés Fortune Cityben, az ellenünk küldött ellenségek ereje és életereje megpiszálásra került, garantálván a vért, verítéket és könnyeket.

## Summa summarum

A végkéletben szereplő 4-est tessenek úgy kezelni, hogy a multiplayer módusokhoz vajmi kevés (zéró) szerencsém volt, mivel a szerverek még nem mentek, és mindenféle idióta határidőkkal fenyegettek az okosok odakentről. S bár elmondhatom, hogy kétségekkel telve ültem le a Dead Rising 2 elé, a programmal eltöltött órák után nem marad más, mint egyik kedvencemet idézni: Wunderbar! – kiáltott fel hősünk megkönnyebbülve. És ha a fejlesztők vették volna az időt és pénzt, hogy néhány közép-korisan ható megoldást a mai világ elvárásaihoz igazítsanak, akkor az én mosolyom is nagyobb lenne, de így is bátran ajánlom a Dead Rising második részét mindenkinek, aki vevő az agyament szórakozásra.



DEAD RISING 2

4

Wanda Capgem  
Fejlesztő: Blue Castle Games  
Multiplatformos  
Online: 2-4 fős  
Félbontás: 720p, 1080i, 1080p  
Hang: DD 5.1



H.A.W.X. 2



TOM CLANCY'S

# H.A.W.X. 2

A HAWX 2 szinte minden területen javít az elődhez képest, de még mindig nem egy Tom Cruise.

Tudjátok, van ez a dolog, hogy minden egyes sorozatban az kapja el a gyilkost, az menti meg a túszoikat, az hatástalanítja a bombát, akiről, vagy amiről az adott széria szól. Adott esetben ezek lehetnek a helyszínelők a Helyszínelőkből, az FBI-ügynökök a Gyilkos Eléméből, a katonák az NCIS-ből, Jack Bauer és a CTU a 24-ből, vagy éppen Tim Roth a Hazudj, ha tudszból. És bármennyire is szeretném, hogy az egész amerikai sorozatvilág összeálljon (legalább egyetlen évadra) egy hatalmas nagy crossover parádévá, ez valószínűleg sosem fog megtörténni. Pedig durva lenne látni, ahogy a helyszínelők megtudnak mindent a gyilkosság öő... helyszíneréről, leadják a drótot Hotchneréknek az FBI-nál, akik kitalálják a gyilkos motivációt és felépítik a karakterét, Tim Roth elemzi a videofelvételeket, s ezt követően Jack a hadsereg segítségével levadásza, elkappa és lefegyverzi a gazfickót, majd átadja letartóztatásra a nagydarab rendőrsőknak a Harmadik műszakból.

Nos, a helyzet hasonló a Tom Clancy-játékok esetében is. A Ubisoft egy egész kis birodalmat épített a híres író nevére, de néhány kivételtől eltekintve egyikről sem tudom, hogy igazából miről szól. Akárhogy is, látszólag a világot mindig éppen Sam Fisher, az aktuális Ghost-csapat, a Rainbow Six, vagy jelen esetben a HAWX-pilóták mentik meg az orosz ultra-nacionalistáktól, a közel-keleti rosszfiúktól, a terroristáktól, egy atombombától, vagy esetleg ezek véletlenszerű kombinációjától.

Ilyen és ehhez hasonló balesetek fordulnak elő, ha a fejlesztők elkészítik magát a játékot, de a történetírás helyett inkább a programozókkal összedobnak egy „Politikai Világvége-generátor 1.0”-át, az eredményt pedig beültetik a végtermékbe. Clancy valószínűleg nem így írja a regényeit, így nem tudom, az úriember mit szól a Ubisoft néhány agyszüleményéhez, a legvalószínűbb az, hogy semmit, mert nem is játszik velük.

De ne ragadjunk le a történetnél, mert nem ez számított a csupán 18 hónapja megjelent HAWX legnagyobb erényének. Mint ahogy a játékmenet, meg a hangulat sem. Meg a kezelhetőség sem. Meg úgy igazából semmi sem.

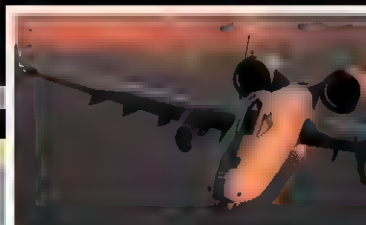
Tulajdonképpen, ha belegondolunk, akkor a Játék egyáltalán nem emelkedett ki semmilyen téren, egyszerűen csak jó volt, éppen annyira, hogy a hétköznapi pilótajelölteket és a kémiyvonalas repzsim. rajongókat is leültesse a képernyő elé. Előbbiek azért, mert semmi komolyabb előképzettség nem kellett ahhoz, hogy sikeres lehess a játékban: felvette a kontrollert és már zúzhattál is, utóbbiakat pedig azért, mert... nos azért, mert manapság nincs túl sok modern repülő játék a piacon, így minden lehetőséget meg kell ragadni.



A Ubisoft nem árul zsákbanacsát: a HAWX 2 pontosan olyan, mint az elődje, néhány kisebb-nagyobb módosítással. Akinek az tetszett, ez is be fog jönni, aki pedig már attól is irtózott, annak semmi oka ezt kipróbálni. A Játék legjobb része még mindig a fergetegesen pörgős, laza árkádossággal megvalósított, de azért némi komolyságot mímelő légi harc. Egy-egy ilyen ütközetben sokszor több tucat vasmadár vesz részt, és ha elszabadul a káosz, a HAWX 2 igazán megmutatja oroszlanokmélt. Tőlünk jobbra gépágyúk töltényei szállnak, tőlünk balra társaink egy másik repcsit üldöznek, vagy földi célpontokat támadnak, előttünk két ellenséges vadász közelít, akik befognak minket, majd tüzelnek. Kivárunk az utolsó pillanatig, elrántjuk a botkormányt, és kikerüljük a halált hozó rakétákat, majd visszafordulva az életünkre törő gazfickó hátsójába kerülünk. Brutális manővereink hihetetlen G-erőket generálnak, ahogy próbálunk mögötte maradni,







rajta tartani azt a bizonyos piros négyszöget, hogy végre megnyomhassuk a kioldó gombot. Eltaláljuk kétszer, előttünk pár száz méterre robban fel, de olyan gyorsak vagyunk, hogy még a fellobbanó tűzön keresztül repülünk át, új préda után kutatva.

Látszólag tehát a játék lényegi része a helyén van. A probléma egyedül annyi, hogy a fent említett jelenetet tízből körülbelül egyszer tudjuk végrehajtani, minden más esetben garantált idegeskedés lesz a vége. Először is az ellenfél láthatóan sosem fog ki a rakéta-csalikból, így sokszor egy hatalmas légi csata oda lyukad ki, hogy negyed órán keresztül üldözünk egyetlen gépet, próbáljuk leutánozni a teljességgel lehetetlen, a fizika minden törvényének ellentmondó manővereit, ontjuk rá a rakétákat, ő pedig mintegy az arcunkba röhög azzal, hogy minden próbálkozásunkat

oldani a küldetések céljait, s úgy általában is, szinte minden szívas megszűnik, amit egyébként egyedül tapasztalunk a kampány során.

A kampányt egyébként még igyekeztek feldobni a srácok mindenféle extra nem-vadászgépes misz-szió beiktatásával, többkevesebb sikerrel. A drone-os felderítéseket, ahol egyszerűen csak felülnézetből le kell szkennelnünk bizonyos területeket, épületeket, s lehallgatunk a beszélgetések, nos, azokat nagyon untam, és igazából semmi értelmüket nem látom. Az AC-130-as részek azonban nagyon bejöttek: itt egy hatalmas, brutális ágyúkkal felfegyverzett romboló lövegét irányítjuk, s célunk, hogy fedezzük a földi egységeket, s elpusztítsuk, aki csak veszélyt jelent rájuk. A különböző célpontok ellen különböző fegyvereket hatásosak: a helikoptereket például a legkisebb géppuskával érdemes leszedni, míg a száz méter hosszú hajókat a nagyot durrantó 105 mm-es ágyúval ajánlatos megkínálni.

A kampányon és az arcade küldetéseken kívül (ami ugyanaz, mint a kampány, csak testre szabható lehetőségekkel) még két játékmódot kell kiemelnem.

A Survival pontosan az, aminek hangzik: a folyamatosan érkező ellenfelek sorozatát kell túlélünk, s szintén multiplayeres társakkal okoz felemelő élményeket.

A Free Flight újfent magáért beszél: itt szabadon berepülhetjük a játék különböző területeit anélkül, hogy bármiféle ellenség megzavarna a nézelődésben. Ez azért fontos, mert a HAWX 2 egyébként remekül néz ki, hiszen az egyes tájakat nagyfelbontású műholdas felvételek alapján készítették el. A látvány fantasztikusan élethű, egészen addig, míg közelebb nem ereszkedünk a földhöz, ahol részletszegény tereptárgyakkal és elnagyolt textúrákkal találkozunk. De ami számít, az rendben van: a gépek részletgazdagok, a táj a magasból igazán lenyűgöző, és még a hangok is jók.

A HAWX 2 tehát alapvetően olyan, mint elődje. Továbbra sem kiemelkedő semmilyen téren sem, de egyvalamit nagyon is jól csinál: átadja egy igazi modern légi ütközet hangulatát, érzését. Amin egyébként csak javíthatunk azzal, hogy a gyöker mesterséges intelligenciát lecseréljük igazi játékosokra. Ha ez sikerül, a HAWX 2 tartogat jónéhány emlékeztető pillanatot. Ha nem, akkor sok esetben a jónak induló pillanatok idegeskedésben és agybaajban végződnek.



levédi a kivethető fákllyakkal. Ez a játszma odáig megy, hogy nehezebb fokozaton kifogyunk a rakétákból, könnyebb fokozaton pedig a türelmünkéből, s megpróbáljuk géppuskával szétlőni szerencsétlent, ami sikerülhet – ha hatalmas mázlink van. Mert azt hiszem, mondanom sem kell, mennyire kegyetlen feladat egy 1500Km/h-val közlekedő, folyamatosan manőverező aprócska vadászt leszedni az ilyen körülmények között eléggé pontatlan gépágyúval, amiben a szintén nem túl akkurátus kontrolleres irányítás sem ad sok segítséget.

Közben persze társainktól jogosan várhatnánk némi közreműködést, de az nem igazán jön. Ennek meglehetősen egyszerű oka van: szegénykéket egy közepesen átsült bélszín intelligenciájával verték meg a programozók, így általában vagy összevissza repkednek, vagy teljesen mást csinálnak, mint kellene. Később megkapjuk majd a lehetőséget, hogy alapvető utasításokat adjunk ki nekik, de a helyzet nem változik meg számottevően ezután sem. Éppen ezért nagy szerencse, hogy a HAWX 2 már a kezdetektől a kooperatív lehetőségek szem előtt tartásával készült, így a négyfős, szabadon ki- és belépegetős közös mókával áthidalhatjuk az A.I. gyengeségeit. Teljesen komolyan mondom: egy egészen más állattá változik ez a játék, ha a haverokkal kezdjük el nyomni: remekül együtt lehet működni, flottul meg lehet

InGen

H.A.W.X. 2

3/4

Kiadó: **Ubisoft**  
Fejlesztő: **Ubisoft Romania**  
Multiplayer: **nincs**  
Online: **2-8 fős**  
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p**  
Hang: **DD 5.1**



Avagy, mi böki a csőröd Jedi Ecoval

## Teli a TEKKEm, létezik egy anti-Uwe Boll valahol?

Az elmúlt hetekben egy gondolat bántott engem. Miután megtekintettem a Prince of Persia és a Tekken c. filmeket, kissé fel\*\*\*tam a chi-met! Miért nem képesek normális videojáték-adaptációkat készíteni Hollywoodban? Az egyéb filmadaptációk sem mindig sikerülnek primán (pl. könyv, képregény, stb.), de valamiért a videojátékokból készült filmek maximum csak a közepes szintet képesek elérni. Sőt, többségük inkább a ZS kategóriába sorolható!

Azt a tényt azért fektessük le, hogy irdatlanul nehéz jó filmadaptációt készíteni. Igazodni kell az eredeti műhöz, meg kell felelni a rajongóknak, és általában egy más agyi feldolgozási folyamatot igénylő médiumra kell átvinni (pl. könyvet filmre). A probléma abból adódik, hogy az audiovizuális művek időtartalma korlátokba ütközik, hisz egy nyolc órás filmet nem sokan ülnének végig

nézőt retardálnak nézik, emiatt csúnyán leegyszerűsítik a művek mondandóját, tartalmát.

Ezek a butítások számos kényes, cíki, idétlen valamint „képernyőt velősen leköpő” ingert keltő jelenségeket vonnak maguk után. Ilyen a szereplő személyiségének megváltozása. Főleg akkor gáz, ha ezek a változások a karakter személyiségfejlődésével egyáltalán nem magyarázható, vagy szimplán csak baromság. Azt is szeretik alkalmazni, hogy a drámaiabb hatás kedvéért megölik az egyik fő szereplőt, de van, hogy bele sem írják. Egyesek saját kényűkre-kedvűkre alakítják a sztorit, nem törődve semmivel, valamint, hogy sokak kedvenc történetébe tolnak bele egy jókora barnát, teljesen indokolatlanul (legjobb mikor túlművészkedik a dolgokat). Csak az esetek csekély százalékában sülnek el ezek jól. De miért is nehezebb videojátékból adaptációt kreálni, mint mondjuk egy képregényből? Szerintem, ez amiatt van, mert egy game-től több hatást, interakciót kap az ember, mint egy könyvtől, képregénytől. Olvasáskor elképzeld a karaktereket (képregénynél még azt sem kell), követed minden apró mozdulatát, megszereted, beleéled magad, majd a végén elérkezel története végére. Mindezeket ugyanúgy elvégzed egy videojátéknál, de ezeken kívül még szorosabb kötődés alakul ki, hisz te irányítod minden mozdulatát. Több hangulati ingert kapsz, főleg az aláfestő zene, hang az, ami még



(egyébként a világ leghosszabb filmje a 85 órás The Cure For Insomnia). Ebből kifolyólag az alkotók addig csiszolgatják a történetet, míg kellő időhosszra nem sikerül tömöríteni az eredeti alkotást, de az még felismerhető legyen. A film előnye, hogy akár egyetlen vágóképpel be lehet mutatni egy (olvasási időben mért) félórányi anyagot, viszont pont ilyen könnyen ki is lehet vágni egy jelentéktelennek tűnő jelenetet, ami mondjuk az eredeti alkotás egyik sarkalatos pontja (és máris dühöngő rajongók ezrei bombázzák őket kommentekkel).

Az egyik csonkító ok az időkorlát, aztán még beszélhetünk a költségek alacsonyan tartásának kényszeréről is. Kívágnak olyan részeket, melyeket túlságosan költségesek lennének leforgatni, vagy inkább kihagyják – az egyébként történetileg mérvadó, nem öncélú – erőszakos, véres, szexuális jeleneteket, és máris csak 12-es karikás besorolást kap a film, ergo többen nézik meg a mozikban (ahogy 2Pac mondotta: „Csak a pénz az élet mozgatórugója!”). Másik csonkító tényező lehet, ha a történetet úgy írják át, hogy az minél inkább illeszkedjen a sikerfilmek motívumához (pl. jó hosszú harc jelenetet raknak bele, ami az eredeti műben csak pár oldal volt). A stúdiók közkeletű hozzáállása, hogy az összes





pluszban elvárásolható; emiatt sokkal több mindent szeretnél visszakapni egy feldolgozástól (ugyanazt a hangulatot, poénokat, zenei légkört, etcetera). Viszont ha nem ismered az eredeti alkotást, akkor lehet, hogy tetszeni fog. Csak sajnós az a tapasztalat, hogy ezek a filmek vagy annyira le vannak butítva, hogy unalmasak, vagy szimplán időtlen hülyeségnek találják őket, mivel a videojátékok jóval inkább elrugaszkodottabbak a valóságtól.

Gondoljunk csak bele: egy piros overálós olasz vízvezeték-szerelő, aki fejfelé töri a téglát, gomba hatására mérete exponenciálisan megnő és teknősbékákat eltaposva, dínót



lovagolva próbál megmenteni egy hercegnőt. Elég szürreálisan hangzik ill. festene a vásznon! Emiatt is lett ez a koncepció átdolgozva, mikor filmre vitték a Super Mario Brothers (1993) történetét. Vérciki lett az egész, körülbelül ahhoz tudnám hasonlítani a filmet, mikor fociedzésen felrúgnak és a stoplissal még makkon is taposnak. Egy évvel később Hollywood úgy gondolta, hogy verekedős játékokból biztos tutinyerő akciófilmeket lehet készíteni, így kaptunk egy Double Dragon-t és egy Street Fighter-t. Míg az első megrekedt a középszerűség szintjén, a második inkább a gagyiság határát súrolta. A Street Fighter-be próbálták minden

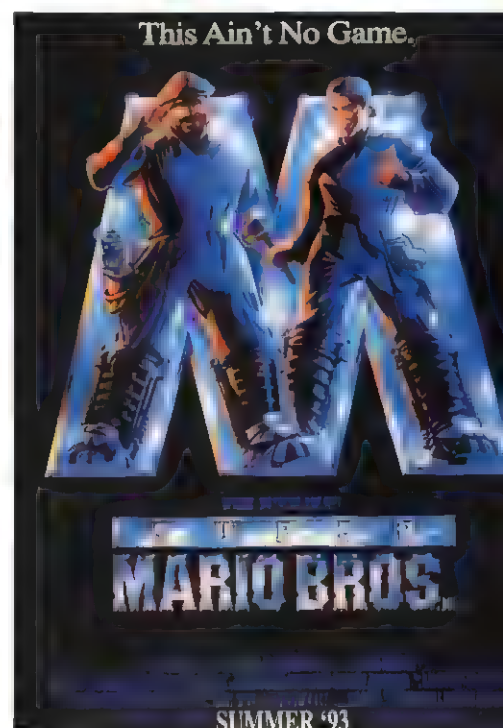
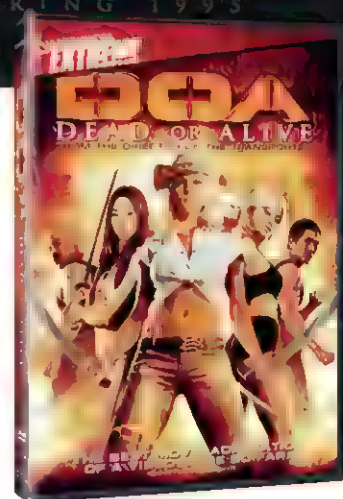
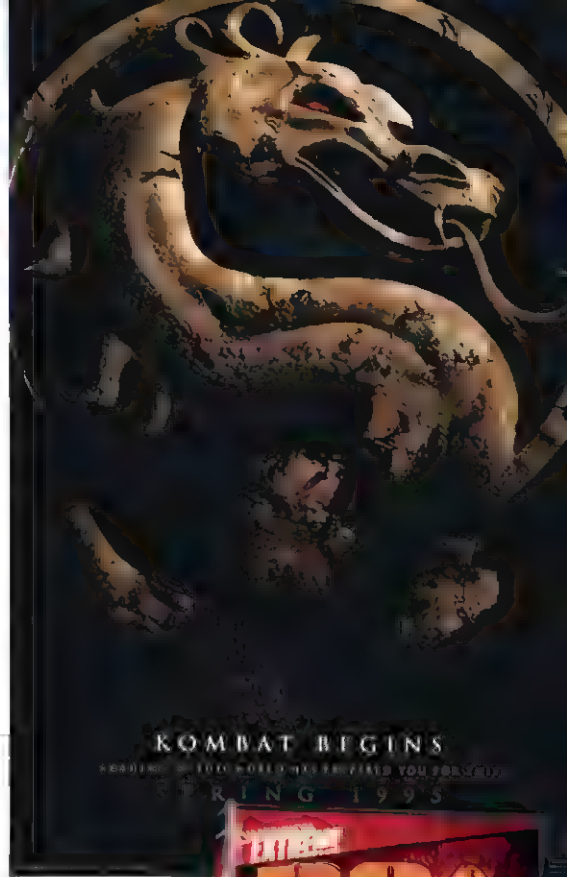
karaktert és a játékra jellemző jelenséget beletuszkolni, amit sajnós csak egy lapos történetbe sikerült beágyazni. (A mai napig a röhögés fog el mikor visszaemlékszem a film promójára, hogy Kylie 3 hónapig tanult karatézni a film kedvéért és kobo hármát rúg mindösszesen a vásznon!) A Mortal Kombat (1995) film megmutatta, hogy hogyan is kellett volna a Street Fighter-t megcsinálni: megmaradni az alaptörténetnél, élvezetes akciójelenetekkel és megadni a rajongóknak azt, amit várnak. Sajnos a második résznél (1997) már elszaladt a készítőkkel a ló, és a játék második és harmadik részét próbálták egy filmbe beleerőszakolni, melynek eredménye a totális káosz lett (a sorozatot pedig már nem is emlitem). Az űrben senki nem hallja, ha kiabálsz. Nos, a Wing Commander (1999) esetében, a jegypénztárosok rendszeresen hallották a káromkodó kiabálásokat, hogy adják vissza a jegyárát! Az elfuserált díszletek, kosztümök, az eredetiséget mellőző

forgatókönyv és Freddy Prinze Jr. nyáladzása megtette a (nem) kívánt hatást.

A kétezres években egy személyt kell kiemelni, akinek pusztításához még a tsunami is csak egy lópicukla, ha a videojáték filmek területén végzett munkásságát tekintjük. Ő nem más, mint Uwe Boll. A német rendezőnek köszönhetjük a BloodRayne, Alone in the Dark, House of the Dead, Dungeon Siege, Postal, Far Cry megfilmesítését. Olyan szinten sz\*r (bocs, de nincs jobb szó rá) dolgokat művel, hogy több százezren írtak már petíciót, hogy a német „zseni” ne rendezzen többet! Elég sokat elárul róla egyik nyilatkozata: „Nem értem miért nem lett siker a BloodRayne, minden benne van, ami kell: akció, szex, vér!” Viszont elérte, hogy már annyira rossz, hogy csak annak okáért is megnézik az emberek a filmjeit! Boll munkássága nem segítette, hogy a videojáték filmek magasabb szintre jussanak. Ám voltak még egyéb próbálkozások. A Tomb Raider (2001) Angelina Jolie cickóinak könyvelheti el sikereit jegyeladásban (O-melltartóméretű csajjal bármi eladható), viszont a történet hagyott némi kívánni valót maga után. Készítettek egy pocskék Final Fantasy: The Spirits Within (2001) filmet, melyből hiányzott minden, ami FF-es, bukott is csúnyán (de az Advent Children-nel (2005) szépítettek). A Resident Evil (2002) is szépen kaszált, és ráadásul egész autentikus volt a játékhöz, aztán a folytatásoknál megint az történt, mint az Mortal Kombat 2-vel. A Doom (2005) sem váltotta meg a világot, szimpla csimm-bumm film lett, a Dead or Alive (2006) a jó sunákon kívül semmi eredetit nem tudott felmutatni, ráadásul az a cukormázos vonulata agyhúgykővet eredményezhet. A Silent Hill (2006) már-már egész pofás lett, a Hitman (2007) viszont lapos, és Max Payne-t (2008) sikeresen kasztrálták.

A mostani Tekken film (2010) megpróbálja a játékot idézni, de ez kimerül mindössze a karakterek kinézetében és nevükben. Sok karaktert átférmáltak, vagy szimplán kihagytak, és százszor elcsépeelt motívumokkal színesítették a történetet (totálkárva vertek, de gondold valami motíválóra, és máris talpra pattansz és lezúzol mindenkit, igaz, hogy hat oldalról vérzel). Akciófilmként kb. egyszer nézhető, de a harcok meg sem közelítik a játék hangulatát. A Prince of Persia (2010) pedig, csigatempóban ugyan, de behozta az árát. Bruckheimer neve és Jake Gyllenhaal kigyúrt bicepszé beteretelt kellő mennyiségű nézőt, de a vélemények a filmről általában ennyiben merülnek ki: olyan semmilyen! Szép iparos munka, de annyi potenciál maradt a filmben, hogy így nem sikerült egy Karib-tenger kalózái szintet hoznia.

S mi lehet a megoldás, hogyan lehetne jó adaptációkat készíteni? Talán a legfontosabb az, hogy olyan emberek készítsék, akik rajonganak az eredeti művért; mint pl. Peter Jackson a Gyűrűk Uráért. Ha egy alkotást valamiért sokan imádnak, az nem véletlen. Széles közönség elé prezentálva, valószínűleg nekik is tetszeni fog, pontosan amiatt, amiért már rajongás tárgyává vált! Mindazonáltal szívesen megnéznék egy Pac-Man vagy egy Tetris filmet!!!





KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

Disney

SQUARE ENIX

# Kingdom Hearts Birth by Sleep

## A királyság továbbra is rendíthetetlen!

A 2002-ben PS2-re megjelent Kingdom Hearts (Japánban Kingdamu Hatsu) különleges elegye volt a Final Fantasy és a Disney világ karaktereinek. Sokaknak ellenszenves volt az ötlet, hogy a játékban Donald és Goofy segítsen a gonoszok legyőzésében, de így is roppant népszerű lett az 5 és fél millió eladott

példánnyal – igazán szórakoztató produktum sikeredett belőle. Aztán kijött 2004-ben a KH: Chains of Memories, amit később 2007-ben portoltak PS2-re is, ez összekötő kapocs volt az Európában 2006-ban megjelenő KH2 és az első rész közt. A KH2 az első rész sztorijának a folytatása és ebből is 4 millió példány fogyott. Aztán a KH Coded mobiltelefonra jött 2008-ban, ebből lesz egyébként még idén egy remake DS-re. Ezek mind Sora szemszögéből mutatják be a sztorit, viszont a 2009-es DS epizódban, a 358/2 Days-ben Roxas a protagonista.

Jelen cikk tárgyát, a Kingdom hearts: Birth by Sleep-et eredetileg PS2-re kezdték el fejleszteni 2005-ben, de végül PSP exkluzív lett belőle. Habár új szereplőink vannak, az alaptörténet ugyanaz: egy epikus történet a barátságról, amelyben fény harcol a sötétség ellen, mindez a Disney szereplők közreműködésével.

A történet a szériában kronológiailag az első helyre tehető, 10 évvel játszódik az első rész előtt. Négy nehézségi fokozat közül választhatunk: Beginner, Standard, Proud, Critical. Játékindításkor kellemes meglepetésként a Kingdom Hearts első részének zenéje fogad minket, egy rendkívül impozáns videóval.

Kezdetben egy Ventus nevű srácot irányítunk, akivel elkezdjük a tanító részt. Egy kis gyakorlás után találkozunk Ventus legjobb barátaival: Terrával és Aquával, akik épp a másnap lévő vizsgájukra készülnek, ahol Keyblade mesterek lehetnek. Ven (mert barátai így becézik) segít nekik a felkészülésben. Ekkor



a másik két karaktert is irányíthatjuk, megismerkedhetünk harci stílusukkal. A gyakorlás befejeztével választás elé érünk. El kell dönteni, hármuk közül melyikükkel szeretnénk végigvinni a játékot. A döntés végleges. Persze közel sem mindig melyikükkel vagyunk. Mindhármójukkal más és más eseményeket élhetünk át, mindent a saját szemszögükből láthatunk. A bejárt helyszínek alapvetően ugyanazok, de így is vannak helyek, ahol csak egyikük jár. Mint említettem, a szereplőink a harcban sem ugyanolyanok, ezért is kell még jobban megfontolnunk a döntést. Nézzük is a karaktereket sorjában.

- Terra: egy fiatal férfi, aki ellenfeleit brutális fizikai támadásaival tiporja el. Legfőbb célja, hogy még erősebb legyen, ám bátor ezen vágya miatt előfordul, hogy még a barátairól is megfélemedezik, akikhez amúgy nagyon kötődik.

- Ventus: egy vidám természetű fiú, aki szélsebes támadásaival söpri el az ellenfeleket. Múltja kevésbé ismert...

- Aqua: egy kedves, céltudatos fiatal hölgy. Hatalmas varázserőjével pusztítja el, ki rátámad.

Az események másnap, a vizsga napján indulnak be, ahol a mester megbízza szereplőinket egy új ellenfél, az Unversed felkutatásával és kiirtásával. Számomra örömdetes volt, hogy végre nem tart velünk a hosszútávon krakogásával idegesítő Donald kacsá, akitől korábban vértett a fülem, valamint Goofy, akinek az időtlen nevetésétől agyarákot lehet kapni. Szerencsére a „haházó” Mickey egér is keveset szerepel. A történetről nem árulnék el többet, mert nem szeretnék lökhárítózni, vagyis spoilerezni.







Elmondható, hogy az előző részekhez képest a harci rendszer változott. Alapvetően még mindig egy akció-RPG, de pörgősebb, gyorsabb, erőteljesebb lett, ezzel együtt élvezetesebb is. Az alaptámadás mellett különböző parancsokat használhatunk, amit az ún. deckbe (pakliba) kell tenni, hogy a harcban használhatóak legyenek. A d-paddal választhatóak ki a parancsok, és a Háromszög megnyomásával aktiválhatóak. Ezután a deck automatikusan a következő parancsra vált, míg az előző használatához meg kell várni, ameddig az újratöltődik. A varázslatok is így működnek, vagyis nincs MP (varázspont).

Parancsokhoz több módon is hozzájuthatunk: találhatunk, vehetünk, vagy kreálhatunk. Ezek a parancsok fejleszthetők, és kreálás által képességeket is társíthatunk hozzájuk, amik nagyban segítik a boldogulásunkat a harcmezőn, de ha nem figyelünk, akkor megboldogulunk.

Van egy különleges parancs-típus, aminek használatával nagyobb csoportnyi ellenfeleket is zargathatunk. Tárgyakat is a deckből használhatunk. Persze a parancsok használatával nem merül ki a harc. Küzdelem közben egy csík töltődik, ami ha megtelt, és jól választottuk meg a használt parancsokat, a karakter egy bizonyos harci stílusba (Command Style) kerül. Ez egy átmeneti, viszont nagy erőnövekedést okoz, mint a spenót Popeye-nek. Például, használhatunk pár tűz-alapú varázslatot, aminek hatására támadásaink a tűz által lesznek

tékokból több van, mint eddig, s élvezetesebbek is, ráadásul több is játszható multiplayerben, amivel lehet szórakozni órászám. Belépve a Mirage arénába, ami a multi helyéül szolgál, választhatunk több játék közül is. Harcolhatunk egymás ellen és opponensek ellen is. Ráadásul bizonyos parancsokat

a multiplayerre terveztek, így azokat együtt lehet felhasználni. Van egy mód, ahol egy társasjátékban vehetünk részt, itt a parancsainkat is felhasználhatjuk, amik fejlődnek. Van egy versenyzős játék is, ami ugyan nehézkes lehet az irányítás miatt, de még így is karaj móka. Azonban a játék legjobb része, a fantasztikus története. A

karakterfejlődés, a főszereplők személyiségének árnyaltsága, az események alakulása. Mivel a sztori három részre osztott, így mindhárom karakterrel végig kell vinnünk a programot a teljes megértés érdekében. Nem utolsó sorban bónusz dolgok is megnyílnak ebben az esetben. Egy karakter legalább 20 órát igényel, így 60 óra játékidő garantált, és akkor még nem is kezdtük el igazán megnyitni az extrákat.

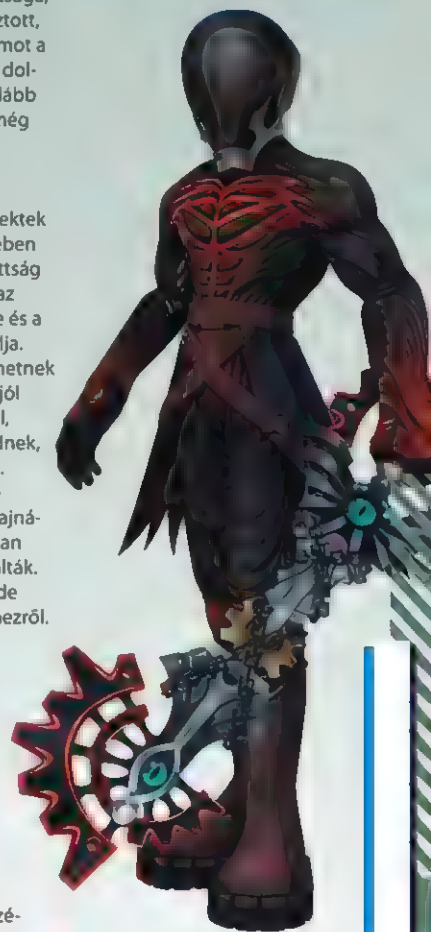
Természetesen, mint minden játék ez sem tökéletes. A grafika a CG animációk, a karakterek és a különböző effektek esetében szemképráztató, a környezet, a textúrák esetében ez már nem mondható el. A kidolgozottság szegényesebb, a helyszínekben kevés az élet. Egyébként a program a Crisis Core és a Dissidia: Final Fantasy motorját használja. A zenékben a régi motorosok felfedezhetnek pár ismerős dallamot, és az új zenék is jól illeszkednek a játékba. Sajnos előfordul, hogy bizonyos zenék gyakran ismétlődnek, de semmi komoly probléma nincs vele. A szinkron is szokásosan baba lett, tele remek szinkronszínészekkel. Csak azt sajnálom, hogy Terrát végül mégsem Christian Bale szinkronizálja, ugyanis ezt pletykálták. A töltési idővel is van némi probléma, de segíthetünk ezen, ha installálunk a lemezről. Amúgy csak UMD-n jelent meg, így a PSPgo tulajok nem tudják letölteni. A legnagyobb hiba a kamerakezelés/lock-on. Míg legtöbbször problémamentesen működik, bizonyos

helyzetekben nehezessé válik. Falaknál néha megbolondul, és semmit sem látni pár pillanatra, gyakran nehéz a kívánt célpontot kiválasztani, főleg repülő ellenfelek esetében.

De ne hagyjuk, hogy ez a pár hiba eltántorítson minket attól, hogy játszunk eme művel, amely méltán viseli a Kingdom Hearts nevet, és kifogástalanul illeszkedik a szériába teljes értékű epizódként. Mint azt megszokhattuk, a Kingdom Hearts megéri a pénzt, a lebilincselő látvány, történet, és harc biztosan lekoti majd a rajongókat és a sorozattal újonnan ismerkedőket is egyaránt.



erősebbek. Ráadásul egy stílust használva aktiválhatunk befejező mozdulatokat, amik igen látványosak. De ez még nem minden. Bizonyos személyekkel, - akikkel a történet során ismerkedtünk meg -, dimenziós kapcsolat jön létre, és ezen keresztül egy időre felvehetjük képességeiket, harci stílusukat. Ez is egy újabb dimenziót ad az amúgy is Mariana-árok mélységű harci rendszernek. Mindezeket okosan használva gyakorlatilag kimeríthetetlen mennyiségű variációs lehetőség akad, teljesen magunkénak érezve a karaktert. A nehézség jól megfontolt, Proud módban már szép kis kihívást vár ránk, ami sok odafigyelést igényel. Mint azt eddig megszokhattuk, ebben az epizódban is elúthetjük az időt melléktevékenységek végzésével. A minijá-



**karfiol**

**4/5**

**BIRTH BY SLEEP**

Kiadó: Square Enix  
Fejlesztő: Square Enix PDD 5  
Multiplayer: nincs  
Online: 2-6 fő  
Felbontás: -  
Hang: -



METROID: OTHER M

WWW.KONZOL.EU

# METROID

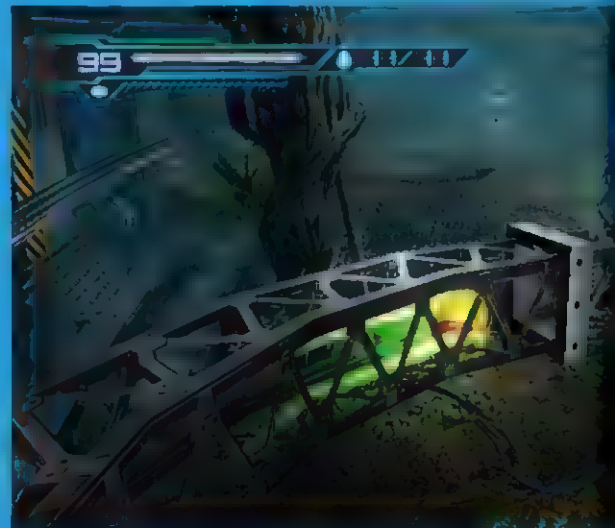
## Other M

### Hogyan kezdődött

Vannak játékosok, akik már az óvodában is Mariónak oltoztak farsangkor, tíni korukra pedig jobban ismerik a Metal Gear Saga univerzumát, mint a magyar történelmet... habár belegondolva ez idosebbekkel is gyakran helytáll. Az igazi gamer kezdet nálam valamikor 11 éves koromra datálható. Vendégségben voltunk a keresztiszüleimmel valamelyik rokonainknál (már meg nem mondom kinél), ahol egy jófej srác két csemegével is lenyűgözött. Egyrészt megvolt neki az - akkoriban igen ritka példánynak számító - Halállabirintus, másrészt volt neki egy Gameboy-a. A három játéka közül kettőre nem is nagyon emlékszem (az egyik valami jégkocsi cucc), de volt egy harmadik, amin egy cool narancs-piros űrharcos virított. Metroid 2 címmel. Mondanom sem kell, hogy a kvarcjátékokhoz szokott szemem egyszerűen nem tudott betelni a látvánnyal, és a kölcsönkapott géppel két nap során szinte csak ezt nyúztam. Olyannyira megfogott a hatalmas(!) űrlabirintus, a zene, és ahogy Samus-szal ugratugráló különbozoló lenyűgözőre lovoldozva, hogy két évvel később, mikor apárhoz költöztem Németbe,

ez lett az első és egyben legfőbb játékom is saját Gameboy omra. A Tetrist leszamítva ugyanis utána sem érintett meg ennyire meg egy game, hiszen hosszú hetekig bolyongtam a Metroid 2 világában, míg minden kis titokra rájöttem. Így már szemmel persze már vicces látni Youtube-on egy 55 perces végigjátszást (azért piszkosul tud a csávó azt tegyük hozzá). Habár fenemód vágytam egy Super Nintendo-ra, valamiért sosem sikerült szert tennem egyre (gonosz apuka pénzkidobásnak tartotta), így a nagysikerű harmadik - Super Metroid - rész sajnos kimaradt (még nem lett emulátorom), a Nintendo pedig nem is nagyon foglalkozott utána a franchise-zal. 1999-ben aztán felroppant a pletyka egy készülőben lévő Metroid 64-ről, majd a project ugrott, és a 2001-es E3-on - másfél évvel a tényleges megjelenés előtt - bemutatták immáron GameCubera a Metroid Prime-ot, finoman szólva is hatalmas sikert aratva. Igazi Metroid feeling volt teljes 3D pompában, egyszerűen lenyűgöző, sőt talán még mindig az. Azt talán nem is kell ecsetelnem, hogy hány híres sorozat esett már áldozatul az átlagközönség igényeinek, és az előző generációban igazából a Metroid Prime-on kívül csak egyetlen olyan játékkal találkoztam, mely ennyire fittyet hantyn volt na a modern trend-re, és egy az egyben visszaadta a klasszikus elődök kokemény játékmenetét, ez pedig a Ninja Gaiden volt (gondolok itt főleg az eredeti X-es-re, nem könnyedebb NG Black-re, vagy a még casualabb PS3-as Sigma-ra). A címet említeni pedig azért is érdekes, hiszen

az azóta trilógiává hizott Metroid Prime sorozatot elkövető Retro Studios t közben leváltotta a Nintendo, mondván, hogy már nem nagyon tud újat mutatni a témában, így a következő résszel pont a DOA, valamint az imént említett Ninja Gaiden szerénységéről híres Team Ninja-t bízta meg egy kis verfrissítéssel.



### Metroid Univerzum

Na, de ne szaladjunk még ennyire előre, inkább vizsgáljuk meg mi is a Metroid világának varázsa. Azt talán nem mindenki gondolja elsőre, de Samus Aran tekintélyes páncélja mögött valójában egy szőke dogos csajszi rejtőzik, ellenben popocsi áramvonalas szerkőjához, és úgy ánblokk az egész történet átérzéséhez sokkal jobban passzol is, főleg a mostani részben bemutatott rengeteg háttérstoriának is köszönhetően. A csinos arcocská persze senkit ne tévesszen meg, Samus egy független fejadász, aki bátran veszi fel a harcot minden kuldetésben, melyet a Galaktikus Föderáció oszt ki neki. Karaktere a '97-ben elhunyt producer nevéhez fűződik, Gunpei Yokoihoz, aki nem mellesleg a Gameboy tervezője is volt, valamint Makoto Kanóhoz - aki egyben az első Metroid rész lényeit is megálmodta, a világot pedig végül Hiroji Kiyotake designer keltette életre. Ha alaposan megfigyeljük, kezdettől rengeteg párhuzamot vonhattunk le az Alien univerzuma, és a Metroid között. Legyen szó akár a női főhősről, a kezdetben parazita, majd később mutáns sárkányá kifejlődő metroidokról, vagy őshonos







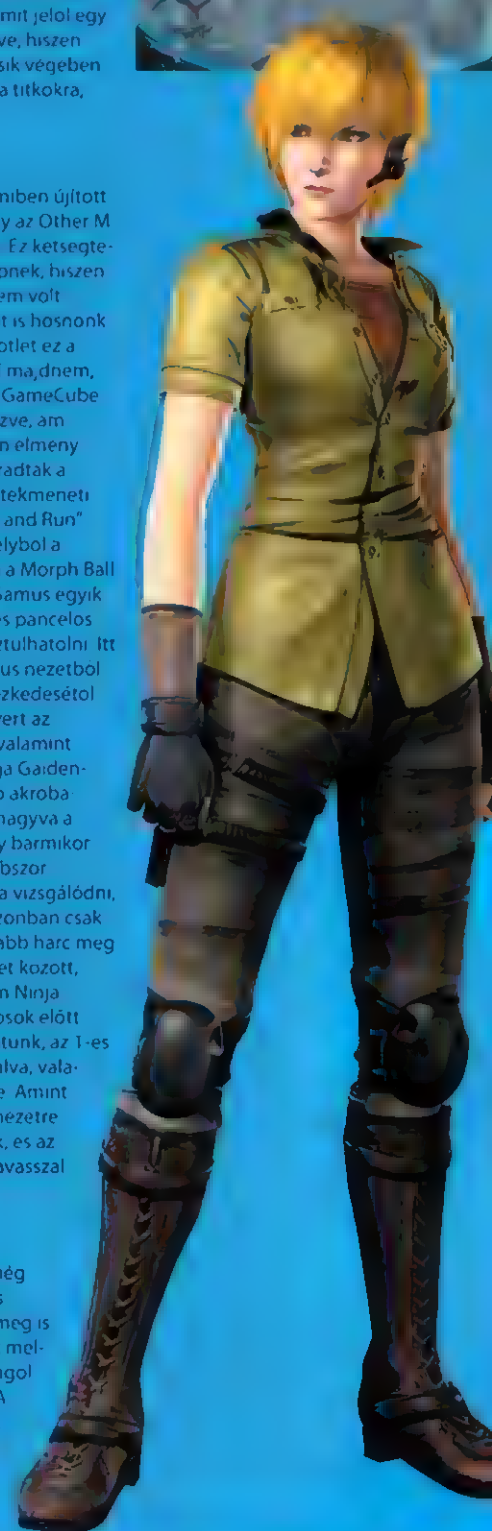
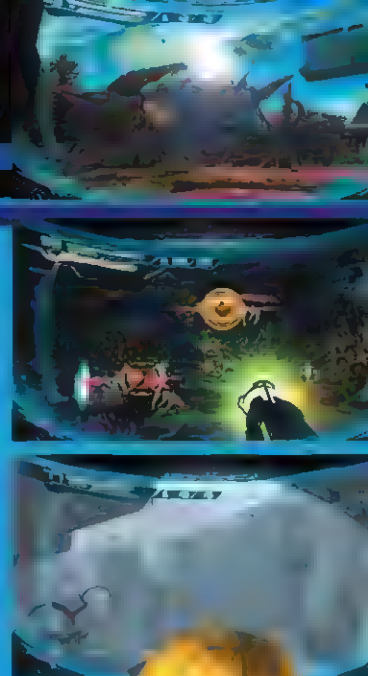
hiszen lépten-nyomon megjutalmaznak minket valami új megszerzett képességgel, és mindig kíváncsi vagy milyen kihívás vár a következő helyszínen. Nagy általánosságban szintén igaz a Metroid játékokra, hogy az új képességeink megszerzése után oda-vissza bolyongunk a szektorok között, visszatérve akár a játék elejére is, pl. egy addig elérhetetlen kaput megnyitva. Nincs ez másképp az új részben sem, azzal a különbséggel, hogy most már jól láthatóan jelöli a térkép és a radar, hogy hova kell tartanunk. Iletve – miután megtisztítottunk egy helyseget az idegen lenyektől –, hogy melyik teremben hol található egy új cucc, energia vagy rake tárnicio bövito tartály, hiszen az új képességeket itt most kivételesen nem megszerezzük, hanem ex felettesünk Adam Malkovich tabornok engedélyez időről időre egyre többet közülük használatra. Persze attól meg, mert valamit jelöl egy térkép, korántsem valik olyan könnyen elérhetővé, hiszen egy titkos jarat bejárata simán lehet a terem másik végében is, ráadásul a kihívás sok esetben igaz nem csak a titkokra, hanem magára a továbbjutas utvonalarára is.

### Retro VS Modern

Az alapok tehát megmaradtak, de akkor mégis miben újított a Team Ninja? Nos, több helyen is olvastam, hogy az Other M otvozi a Super Metroid ot és a Metroid Prime-ot. Ez ketsegtelenül igaz, de csak egy reszet mutatja a teljes képnek, hiszen egyik kedvenc fejlesztőcsapatomról leven szó nem volt nehez kiszurnom nem keves Ninja Gaiden alapot is hosnonk mozgásrepertoárjában. Hogy miért is hatalmas ötlet ez a gyakorlatban? A 3D-s váltás a Metroid Prime-nál ma, dnem, hogy tökéletesre sikerült, egy abszolút favorit, a GameCube egyik – vagy talán a legjobb – címet eredményezve, am valami elveszett. A sejtelmes urvilágot hihetetlen elmeny volt FPS-kent megtapasztalni, és ugyan megmaradtak a bolyongós és hatalmas boss harcokat felölelo játékmeneti alapoknál, de az eredeti 2D-s (irányításra) „Jump and Run” stílus egyben egy ügyességi játékot is takart, melybol a Prime-ban már jóval kevesebb maradt, ellenben a Morph Ball reszeknél legalább kulso nezetre váltott, mikor Samus egyik jellegzetes képességet használja, miszerint képes pancelos gombbe összegördülni, és szuk jaratokon keresztulhaladni. Itt most alapvetően újra oldalról, enyhen izometrikus nezetbol irányíthatjuk hosunket, illetve a folyosók e helyezkedésétől függően gyakran hátulról is. Így újra értelmet nyert az egykori 2D-s formula teljes mozgásrepertoárja, valamint mindezt ki is bővítettek számos – ugyebar a Ninja Gaiden-bol mentett – jellegzetességgel, mint különbozo akrobatikus, és közelharci elemek, természetesen meghagyva a 3D-s szabad teret. A dolog szépsége pedig, hogy bármikor dinamikusan atvalthatunk belso nezetre, legtöbbször opcionálisan, bar sokszor kotelezo jelleggel is, ha vizsgálódni, vagy rakatokat kilöni kenyszerülünk. Mozogni azonban csak kulso nezetben lehet, viszont a legtöbb komolyabb harc meg is követel a gyors váltást belso, avagy kulso nezet között, de mindez rutinosan pofonegyszerű, hala a Team Ninja Wiimote-os irányítárendszerének a klasszikus osok előtt tisztelegve alapbol vízszintesen tartva mozoghatunk, az 1-es és 2-es gombokkal alap „Beam-eket” kilöve, ugralva, valamint az „A” gombbal Morph Ball-a összegördülve. Amint függőlegesen tartjuk az irányítót, rogtan belso nezetre váltunk, ahol a kepernyőre mutatva célózhatunk, és az A-val lövünk szintén Beam-eket, valamint ha a ravasszal valamit befűzünk, akkor rakatokat.

### Samus Aran

Soha egyetlen Metroid részben nem fektettek még ekkora hangsúlyt a történetre, vagy főleg Samus karakterének bemutatására, aki ráadásul vegre meg is szólal (Jennifer Hale hangján, aki több más „játék-mellett Naomi Hunter, valamint Emma Emmerich angol szinkronjaként is megszólal az MGS szeriában). A Team Ninja ezt most olyannyira komolyan vette,



bolygójukról, az SR-388-ról, mely kísértetiesen emlékeztet az LV 426-ra (igaz persze, hogy ott a kis „al-eneket” egy urhajo roncsában találtak). Mindket világ története mögött egy nagy tarsaság áll, melyről a mostani részben kiderül, hogy emberléteket nem kímélve valójában egy biologia fegyver megteremtése az elsődleges cél, felhasználva az el-lenseges lenyeket. Ugye minden Alien rajongónak ismerősen csenghet a Metroid 2 elosztórija is, miszerint a kutatócsapattal nem sokkal a bolygóra érkezés után megszakadt a rádiókapcsolat, majd az utánuk küldött segítség meg sikeresen adott visszajelzést a landolásról, am roviddel később már ok sem adtak további életjelet. A Prime-t pedig a tojasokat rakó Metroid királynő viszi az összehasonlításban, am a Metroidnak természetesen meg-is sajátos egyedi stílusa van. Magány

a világűrben, ám mégsem horrorisztikus Dead Space kiadás-ban, sokkal inkább egy sejtelmes világról van szó, melynek hangulatához nagyban hozzájárulnak a fejtörő labirintusok és titkok, valamint természetesen a klasszikus Metroid zenek. Kevés olyan dallam csengett a Metroid Prime-ban, Metroid 2-ben, vagy Super Metroidban, melynél egyszerűen ne borsódná a hatunk újra meghallva. Ha igazán szeretted bármelyiket is, abban a pillanatban visszaadja az ezüst leginkább talán a Metroid Prime soundtracknél, hogy anno beszippantott az univerzuma.

Fontos kiemelni újra meg újra, hogy alig van még egy olyan sorozat, mely ennyire megmaradt volna az eredeti alapoknál, függetlenül attól, hogy mennyire modern kontosben láthatjuk viszont, akár 2D-s „Jump and Run-ként”, akár FPS-ben, akár TPS-ben. Ha nagyon tomoren határozna meg a Metroid formulát, akkor úgy mondanám, hogy minden rész alapja, miszerint Samus leszáll egy bolygón, elveszti a képességeit, melyeket sorra (újra) megszerез, végigbolyong a labirintuson, ledarál kismillio ellenfelet, legyőzi a boss-okat, majd a végső harc után hazarepül. A legtöbb mai játékos számára talán már idegen játékmenet, pedig az igazi rajongók számára minden perce élvezetes,





## METROID PRIME



nek a Space Pirate-ek is, és habár nem akarok semmit előre leolóni, de annyit elárulok, hogy számos óriási harc mellett 3 hatalmas főboss is visszatér a szériából.

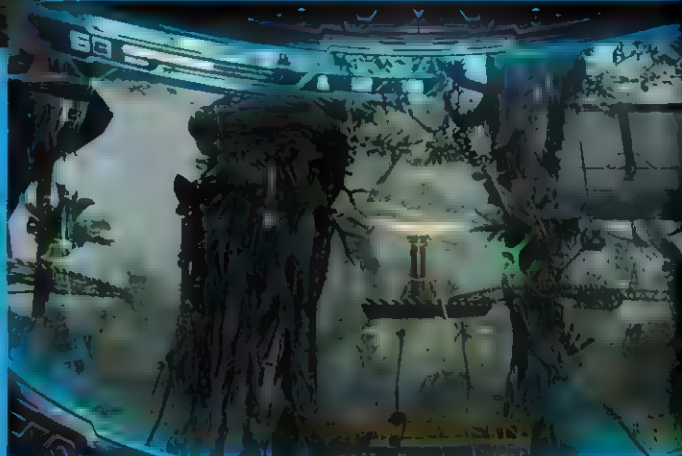
### Képességek

Igazán különlegesse a speciális képességei teszik Samust, melyeket mint említettem, a történet előrehaladtával engedélyeznek sorra használatra. Először is ott vannak a különböző páncélok, melyek egyrészt további védelmet nyújtanak, másrészt kikuszorítják a gravitációs behatásokat, valamint víz alatt is könnyebben haladhatunk. Morph Ball-ként alpból képesek vagyunk kisebb bombákat elhelyezni nem csak ellenfeleink ellen, hanem titkos járatok megnyitására, illetve idővel meg erősebb bombákra is szert teszünk. A Speed Jump-al folyamatosan a levegőben poroghatunk, hirtelen más szakadékok áthidalásához, valamint később energiablastokat is bocsáthatunk ki közben ellenfelekre. Némiképp futással később szert tehetünk irdatlan sebességre, innen aktiválva pedig tetszőleges irányba akár függőlegesen



nohy szemben az eddigi rövid állóképességű rövid ismertetőket, túl most a teljes végigjátszásból legalább egy órát csak a közjátékok, bejátszások, valamint a gyönyörű CG animációk tesznek ki, főleg Samus előletről, mint a Galaktikus Föderációs Hadsereg egykori tagjaként, valamint a volt társaihoz fűződő viszonyáról, akik most szintén szerepelnek a történetben. Igazság szerint ezzel kissé Final Fantasy-sra vetitek a figurát, de sokkal több érzelmet is vittek ezzel a játékkal, gondolok itt akár a kis Metroid bebírára is, akit Samus anno a Metroid 2 végén megszant és magával vitt űrhajójával, majd életet áldozta hősnőnk védelmében – akit edesanyjának hitt – a Super Metroid végén, a metroidokat telepítikusan irányító Mother Brain elleni harcban.

A történetek ott kezdődnek az Other M-ben – a GBA-s Metroid Fusion előzményeként –, ahol a Super Metroid véget ért, és az epikus csata szívszorító pillanataival kezdődik a játék, egy gyönyörű CG animációval, mint visszatérünk, de a későbbiekben a Metroid 2-ből is látni megfilmesített jeleneteket a rajongók legnagyobb örömeire. (Érdekesnek, keppén a Metroid Prime a történeti láncban a Metroid 2-e ott helyezkedett el.) Samus egy veszélyes fogóhíjjal egy urallomról (Bottle Ship), melyről kiderül, hogy a Galaktikus Föderáció titkos kísérletekbe kezdett, am sajnós az irányítás kicsúszott a kezük közül. Itt találkozik Samus egykori harcostársával is, akiket közben már a helyszínrre küldték. Fordulat persze van boven, újra szoba kerül



is ki lehetünk. Ahogy haladunk előre a játékban, sorra egyre erősebb, és más-más tulajdonsággal bíró beameket kapunk alapfegyvernek (jég, hullám, majd plazma). Beam Loves elött fegyverünk fűlra töltődésével kapcsolódhat aktiválhatunk, illetve számos ellenfél csak így sebezhető, ráadásul a „Diffusion Beam”-mel egyszerre több ellenfelet is likvidálhatunk vele. A „Grapple Beam”-mel pedig speciális pontokat megelőzve átlendülhetünk. Raketákból idővel ötövetet kapunk, illetve később egy kereső raketát is, mellyel egyszerre akár öt célpontot fixálhatunk. Több counter támadás is rendelkezésünkre áll, ráugorhatunk bizonyos lenyek fejére közvetlen támadáshoz, közelharcú technikákkal pedig képesek vagyunk ellenfeleket megragadni, valamint kivégzéseket is eszközölni. Ha vérszesen lecsökkenne az életerénk,







akkor lehetőségek van újratölteni, de ehhez fókuszálnunk kell, és ez nem is olyan egyszerű, hiszen a sikeres tölteshez jó néhány másodpercig nem szabad eltalálni az ellenfeleknek minket. Végül az akrobatikus képességeinket nagyban növeli, hogy meg tudunk bizonyos peremeken kapaszkodni, illetve, hogy képesek vagyunk faltól falig rugaszkodni. (lásd PoP, illetve Ninja Gaiden ugyebár)

### Külső és belső

Azt mondják az Other M is felsorakozott azon játékok

sorai közé, melyek a végletekig kipróbálják a Wii-ből a tudást, ami egyrészt szegény a gépre nézve, másrészt egyet is értek 480p-es komponens kábel ide vagy oda, HD-hez szokott szemeknek már igen zavaró lehet a sok-sok kidolgozatlan tompa textúra, főleg az állomás uresebb folyosóin, ráadásul nem értem miért csak bizonyos helyeken figyelnek arra a fránya élsimításra. A karakterkidolgozás az ingame beállításokkal sajnos nem túl meggyőző, ellenben a lenyek tényleg szép változatosság, mint ahogy a különböző dzsungel, futurisztikus, lavás, és jeges világok is, vagy éppen a hatalmas színes terek. Hiába erősebb gép a Wii, szerintem a Prime színvilága alapból realisztikusabb hatást keltett látványban, mint akár Samus mostani „kepregényes” színes pancelja. Kulso nezetből az alacsonyabb felbontás miatt nem mindig meggyőző a látvány, ám ahogy haladunk előre, tényleg egyre varázslatosabb és színesebb világokat láthatunk, és ami miatt meg is fullos lesz a vizualitás, az a különböző képességeinknek köszönhető neon színkavalkád egész repertoárja. Azt is hozzá kell tennem, hogy a CG animációk olyan komolyra sikeredtek, hogy simán megállnak a helyüket bármelyik komolyabb HD címében. Ami pedig a hangeffektusokat illeti, egytől egyig a heien vannak, a zene azonban

sokkal inkább csak megállja a helyét, mintsem hogy mélyebb nyomot hagyja.

Ettől függetlenül a Team Ninja-nak sikerült egy rendkívül dinamikus és gyors játékmenetet teremtenie, látványosan bravúros akrobatikus elemekkel, valamint adrenalinidús – több esetben kökemény hardcore vért megkövetelő – harcokkal, mely sok tekintetben közel áll a Ninja Gaiden-hez, de mégis megmaradt a jó öreg Metroidnak, hiszen habár könnyedebb, mint elődei, rosszindulattal sem nagyon nevezném casualnak. Persze tegyük hozzá, hogy nagyon gyakoriak a Save állomások, és elhalálozáskor is közvetlenül folytathatjuk a játékot. Ugyanakkor a sok-sok fejtoró továbbra is feladja a leckét, és még ha a kb. 10 órás játékidő le is csökkenthető másodsorra akár 5 óra alá is, az Other M még mindig nem az a játék, ami egyetlen hétvége alatt kipörgethető (segítség nélkül), egészséges mércével tekintve legalábbis semmiképp, pláne ha 100%-osra kívánjuk teljesíteni a cuccok begyűjtésével, ami igazi metroidosoknak nem csak a galériák, hanem a Hard mód megnyitása miatt is erősen ajánlott. Negatívumként főleg a sok unalmasabb – és sajnos elnyomható – közjáték említhető, és úgy érzem nívóban és egyéniségben sem

veszi fel igazán a versenyt a nagy elődökkel, ami sajnos igaz a soundtrackre is. A híd azonban sikeresen megépítették a retro és modern stílus között, így úgy mondandom sem kell, hogy Metroid rajongóknak kotelező, sőt a részben casualebb újítások miatt bárki más is bátran próbálkozhat vele, nem fog csalódni!

 **Krisz**

**4/5**

### OTHER M

Kiadó: Nintendo  
Fejlesztő: Team NINJA  
Multiplayer: nincs  
Online: nincs  
Felbontás: 480p  
Hang: DPL II



VALKYRIA CHRONICLES II

# VALKYRIA CHRONICLES II

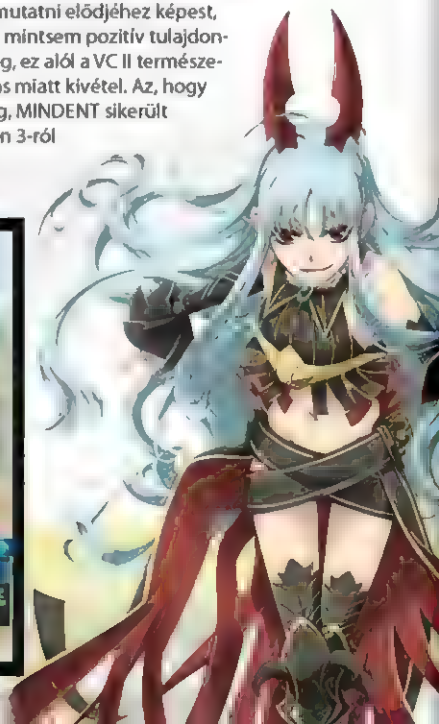
## Talpra valkűr, hí a haza!

A 2008-as PS3-as Valkyria Chronicles azon játékok gyászos csoportjába tartozott, mely méltatlan érdektelenségre ítéltetett. Hiába volt az év és a konzol egyik legnagyszerűbb címe, sajnos csak nagyon kicsi rétegeket mozgatott meg világa és stílusa, így aztán az eladások, ha nem is siralmasan, de messze az elvárt alatt voltak. Ezek után nem is csoda, hogy a SEGA a folytatásnál nem mert újra nagyot álmodni, hiszen a Valkyria Chronicles II a PlayStation Portable-t támadta be. Pár hónapja a Kojima Productions a Metal Gear Solid: Peace Walkerrel megmutatta, hogy egy nagygépes sorozat zsebkonzolon is tud újat mutatni, és most kiderül, sikerült-e ugyanez a SEGA fejlesztőcsapatának.

Két évvel az előző rész eseményei után járunk. A harc utáni áldott béke nem tart sokáig, a háború szele ismét megcsapja a civilek arcát, és mindenkinél fegyvert kell ragadnia, hogy védje szeretett hazáját. Történetünk központi szereplője, a hősi halott bátyjának nyomdokaiba lépő tizenhét éves Avan Hardins, kinek láblógató évei véget értek. Vár rá a sereg, és neki is harcba kell szállnia az ellenséggel, hogy beteljesítse sorsát. Na de elég ebből, nem én vagyok a doboz hátulja, a sztori további részét majd mindenki megtapasztalja saját maga. A történet pedig az előző rész ingame animációi helyett ezúttal anime videókon keresztül kerül elmesélésre, méghozzá nem is akármilyen módon. Ezen mozik stílusa a (sajnos csak Japánban) méltán népszerű Valkyria Chronicles animéhez hasonlatos, így ha esetleg olvasóink körében akad rajongója, meg lesz elégedve. Nem mondanám, hogy kevés a videó, de talán el tudtam volna viselni egy icipicit többet belőle, a

hangulat kedvéért, és azt se bántam volna, ha nem csak stílusában, de minőségében is az anime képi világát tükröznék. Persze azért ne legyünk telhetetlenek, az UMD 1.6GB-os tárolókapacitását tekintve az is csoda, hogy nem csak egyszerű szövegbuborékok tárják elénk Avan kalandját.

Általában, ha egy játék nem sok játémenetbeli fejlődést képes felmutatni elődjéhez képest, azt inkább negatív, mintsem pozitív tulajdonságként említik meg, ez alól a VC II természetesen a konzolváltás miatt kivétel. Az, hogy mindent, és tényleg, MINDENT sikerült átültetni PlayStation 3-ról PSP-re, azt hiszem, mindent elárul a







fejlesztők profizmusáról. Így aztán az első rész kedvelőinek számára ismerősek lesznek a játék középpontjában álló, körökre osztott harcok, melyek véleményem szerint továbbra is kissé lassúcskák, vontatottak, és egy idő után kicsit monotonok is, de legalább egyediek. Minden harcot az akadémiából kezelhetünk, ott választjuk ki, hogy a történet fonalát követjük tovább, vagy mellékküldetésekkel szoszölünk. A csaták két fázisból állnak: Az elsőben a játékos támad, a másodikban a gép. Saját körünkben kapunk egy adott mennyiségű „command pointot”, és ezeket felhasználva mozgathatjuk egységeinket. Ha mondjuk meg akarunk indulni az egyik főszereplővel, akkor egy command pontot feláldozva megkapjuk az adott karakter irányítását, és szabadon mozoghatunk vele egy támadás erejéig, korlátozott távolságban. Ez idő alatt az ellenfél folyamatosan lő (de közben nem mozdul, magyarul ez inkább védekezés), ha van rá lehetősége. Command pontjainkkal érdemes tartalékolni, ha egy egységünknek csak a következő körben vesszük hasznát, akkor ne pazaroljuk el a pontokat, hanem inkább

második analógkar híján pedig örülünk, hogy egyáltalán ilyen stílusú játéknál kihagyják a multiplayer ziccerét. Hát kétszer nem estek bele ugyanabba a hibába, kooperatív és kompetitív többjátékos mód is rendelkezésünkre áll, ami nem kis időt fog dobni az amúgy sem túl rövidke játékidőn.



Grafikai téren értelemszerűen már nagyobb a különbség, ám azt hiszem a géptől elvárható szintet mindenképpen hozza a program. Ugyan nem beszélhetünk a hardver olyan szintű kihasználtságáról, mint az elődnel, de a játék abszolút korrektül fest. A korrektnek pedig messze sokkal jobban szólal meg! Bár az angol szinkron szerintem eléggé gyengusra sikeredett (sajnos ezúttal nincs lehetőség átváltani japán hangsávra, pedig ezzel a lehetőséggel a JRPG játékoknál nem szégyen élni), viszont ezért abszolút kompenzál minket a fantasztikusan megkomponált zene, melynek néhány számát még játékon kívül is élvezet halgatni.

Ezek alapján kijelenthető, hogy a Valkyria Chronicles II mindent áthozott, amivel az első rész rendelkezett, és megoldotta ezt egy remek multiplayer móddal. Örülünk ennek? Örülünk bizony, szerintem ennél magasabb elvárást nem is lehetett volna a jóval gyengébb gépre érkező folytatás elé fektetni. Mindazonáltal valahol szomorú vagyok, hiszen tudom (legalábbis sejtem), a második epizód épp olyan gyenge fogadtatásban fog részesülni, mint elődje. Ugyanis ez még mindig nagyon-nagyon rétegjáték, és hiába fogják a japánok venni, mint a cukrot, a nyugati közönség teljes érdektelensége a téma iránt azt fogja eredményezni, hogy a szinte biztosan érkező folytatás angol verziója kétségessé válhat. Nézzetek csak meg a Yakuzát. Másfél éves könyörgés és petíciók tucatjai után érkezett el hozzánk a játék, nagy nehezen, mivel annak előző része nem szerepelt megfelelően a boltokban. Nem azt mondom, hogy az „adakozzatok a valkíriakronikusznek” szövetség nevében mindenki rohanjon a legközelebbi konzolboltba, és vegye meg a progit, de aki teheti, ne habozzon. Túl fényesen tündöklő csillag ez a videojátékok égboltján ahhoz, hogy hagyjuk (számunkra) kihunyni, mert ha a Valkyria Chronicles a PlayStation 3 egyik legjobb RPG-je volt, a Valkyria Chronicles II pontosan ugyanez, saját konzolján.



rolmanus

VALKYRIA  
CHRONICLES II

Kiadó: SEGA  
Fejlesztő: SEGA  
Multiplayer: 2 fő  
Online: nincs  
Felbontás: -  
Hang: -

4



## TETRIS PARTY DELUXE



### Vannak dolgok, amik nem változnak

**A**kár megbarátkozunk a gondolattal, akár nem, de ettől még tény marad: a világon semmi sem állandó, egyszer előbb-utóbb mindennek vége szakad, legyen az jó, vagy éppen rossz dolog. Minél hamarabb megérti és elfogadja ezt az ember, annál könnyebb lesz az élete. Mindezek ellenére bizonyára te, Kedves Olvasó is sokszor el szoktál játszani a gondolattal, hogy milyen jó is lenne, ha valami azért mégis ugyanolyan maradna, mint annak idején, ha lenne néhány olyan dolog az életben, amin nem fog az idő vasfoga, amire ugyanolyan kedvesen és örömmel telnél gondolni vissza, mint egykor réges-régen. Vajon létezik ilyen? Saját tapasztalataimból kiindulva nem nagyon, viszont a játékvilágból talán tudnék rá egy példát mondani: név szerint a Tetrist. Bizonyítéknak szerettem épp elég annyi, hogy a játék nemrég ünnepelte a 25. évfordulóját (az eredeti változat 1984-ben látott napvilágot), de még mindig megtalálható és játszható a jelenlegi generáció konzoljain, illetve töretlen sikert arat minden korosztályban. Ezúttal egy Wii, valamint egy DS verzió került terültre.

Elvileg most azzal kéne kezdenem, hogy szép részletesen bemutatom magát a játékot, de a Tetris esetében ez épp olyan felesleges karakterpocskolás lenne, mint ha például arról akarnék mesélni, hogy a focit labdával szokták játszani. Ezt a részt így most át is ugránám, és először inkább azt tisztáznám, hogy a stuff miért is kapta a „Party Deluxe” alcímet. Nem véletlenül, ugyanis mind a DS, mind a Wii verzióban a többjátékos módra helyeződik a fő hangsúly, és bár természetesen továbbra is remek szórakozás a saját rekordunkat döntögetni, ez alkalommal inkább kerítsünk magunk mellé valakit, aki beszáll a mókába.

A játék mindkét platformon gyakorlatilag teljesen ugyanazt nyújtja, leszámítva a különböző módokat, amiből értelemszerűen a Wii-s változatban van nagyobb választék. Bevallom őszintén, hogy nem is néztem bele mindegyikbe (szívesebben játszottam a klasszikus változattal), de azért néhányat megemlítenék: a Field Climberben például egy apró emberkét kell eljuttatnunk a célig úgy, hogy ennek megfelelően rakjuk egymásra a legördülő formákat, a Stage



Racerben egyetlen darab „építőkövet” kell átjuttatnunk az akadályokon, Shadow módban pedig egy megadott alakzat felépítése a cél. A program készítői gondoltak mindenkire: Beginner's Tetrisben öklömnyi méretű darabokat kell egymásra rakosgatni, ezzel – ahogy a neve is mutatja – a kezdők remekül elszórakozhatnak, profibbak viszont nyugodtan kínóztatják magukat a Master móddal, ahol már óriási figyelem és gyorsaság szükséges. Játshatunk kooperatív módban, vagy akár négyen offline, online pedig egyszerre öten is megmérkőzhetünk. Egy említés-re méltó apróság, hogy amennyiben rendelkezünk Wii Balance Board-dal, a stuff lehetőséget nyújt arra is, hogy azzal irányítsuk. Ahogy már korábban említettem, a DS verzió szinte teljesen megegyezik a nagygépessel, csupán a játékmódok sokaságában szenvedett csorbulást, de ezt kompenzálja a 2-től 8 főig terjedő multi, illetve a hordozhatóság. Összességében elmondható, hogy bármelyik változa-

tot is szerzed be, nem jársz vele rosszul: a Tetris Party Deluxe maximálisan eléri a célját, azaz kiváló szórakozást nyújt bulikon, vagy kisebb összejöveteleken, de akár egymagad játszva is. Mellényúlni nem igen tudsz vele, ezért bátran ajánlom a megvételét. Ha már úgysem marad semmi sem a régi, becsljük meg azt a néhány apróságot, ami mégis...



### TETRIS PARTY DELUXE

Kiadó: Hudson Soft  
Fejlesztő: Hudson Soft  
Multiplayer: 2-8 fő (DS), 2-4 fő (Wii)  
Online: 2-8 fő (DS), 2-5 fő (Wii)  
Felbontás: -  
Hang: -

4 Wii

4 DS



Hozd magad mozgásba a PlayStation 3 segítségével! A Konzol Magazin most egy szerencsés nyertesnek kisorsol egy PlayStation Move kezdőcsomagot, amely tartalmazza a Move kontrollert, egy PlayStation Eye kamerát, valamint kezdésnek majd egy tucatnyi demót tartalmazó lemezt. A részvételhez válaszd a helyes választ az alábbi kérdésre.



**Kérdés:** Minimum milyen távol ajánlatos állni a képernyőtől Move-os játék esetén?

Tárgynak a levélben adjátok meg a „Move” szót. A játéksomagot köszönjük a Sony Central and Southeast Europe Kft-nek.

A százhaiottak církusz szerelmesei végre megannyi év szünet után újra egy ütős, valódi licenccel rendelkező digitális felvonásban csaphatnak össze, hogy ki is valójában a virtuális bajnok. Nevezd te is, hogy megnyerhesd a három darab PS3-as verzió egyikét.

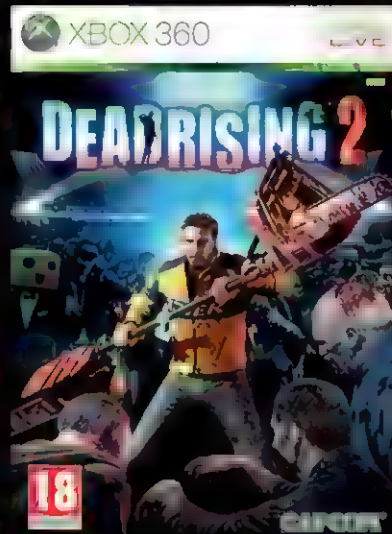


**Kérdés:** Melyik évben rendezték/rendezik az F1 leghosszabb szezonját, a futamok számát tekintve?

A leggyorsabb válaszadók F1 tárggyal jelöljék levelüket. A Konzol Magazin Nagydíjnak „seriegeit” köszönjük a rendezvény szervezőjének, a BSC Kft-nek.

Az élőhaiottak száma csak nő és nő, a feladat rád vár, hogy lemészárolj annyit, amennyit csak tudsz, úgy, ahogyan csak akarod, annyit, amennyit csak szeretnél.

A túlélésért mindent. Egyik olvasónk egy Xbox 360-as verzióval lehet gazdagabb, ha a mészárszék előtt még helyesen válaszol az alábbi kérdésre.



**Kérdés:** Hogy hívták az első rész főhősét?

A játékra beküldött leveled tárgya DR2 legyen. A nyereményjátékot köszönjük a CNG.hu Kft-nek.

Nyereményjátékainkra a választ a [nyeremenyjatek@konzol.eu](mailto:nyeremenyjatek@konzol.eu) e-mail címre küldjétek (a levélben adjátok meg neveket és pontos címeteket is). Beküldési határidő: 2010 október 14.



# CONSOLE CORNER



VIDEOJÁTÉK BOLT

## ADÁS - VÉTEL - SZERVIZ

Folyamatos akciókkal várunk mindenkit.  
Hatalmas kiegészítő és játékválaszték.  
Használt gép és játékbeszámítás.

CÍM: 1085 BUDAPEST, SOMOGYI BÉLA U. 16.

TELEFON: 061-266-4698

MOBIL: 06-70-277-8186

E-MAIL: [info@consolecorner.hu](mailto:info@consolecorner.hu)  
[WWW.CONSOLECORNER.HU](http://www.consolecorner.hu)

KONZOLMAGAZIN  
KONZOLMESTER  
JÁTÉKCSERE

CONSOLEKUPON



ACE COMBAT: JOINT ASSAULT

WWW.KONZOL.EU

# ACE COMBAT™ JOINT ASSAULT

## Eljött a budin ülő pilóták ideje!

Hosszú várakozás után végre megérkezett a legújabb Ace Combat, szám szerint a 11-ik, a Namco Bandai-tól, mégpedig most a Sony handheldjére. Igaz, hamarosan jön az asztali konzolos verzió is, az Assault Horizon, de legalább addig sem kell túkon ugni, és csak a TopGun-t nézni DVD-n, hanem lehet vasmadarazni kedvünkre. Tudom, hogy ez nagyképernyőn az igazi, de higgyétek el, ez a kisképernyős verzió is megér egy misét – vagy inkább két oldalt (úgyhogy még ne katapultáljatok)!



**M**indig is arra vágytam, hogy lassított felvételen masírozhasak végig, hatalmas nap-szemüvegben, egy anyahajón – hónom alatt sisakkommal –, majd vadászgéppemmel történő felszállás után olyan mondatokat kurjongathassak, hogy: „Most bevágok

terrorista szervezet, a Valahia, szívátja a népet és ellenük csak egy magán harciapparátus tud fellépni, ennek vagyunk tagjai mi. A sztori további történéseiről többet nem árulnék el (számomra picit sablonos volt), kicsit G.I. Joe és 24 szaga van; viszont az átvezető képsorok, miből megtudhatjuk ezeket az egyes küldetések közt, kelően pofásak.

A Joint Assault, mint a széria többi tagja, szintén a vadászpilóták harcát vizsgálja: szépen-lassan elcicázol a célpontoddal, ellenfeleddel, míg befoghatod a célkeresztbe, s mikor a piros vinnyogás jelzi, rázúdítod hőkövető-rakétáid, vagy géppuskád tartalmát. Mindez természetesen a repülés és manőverezés élményével tarkítva, mely ezen epizódban kivételesen jól sikerült. Az irányítás nagyon kézre áll, mindegy hogy a normál vagy a

balról!” Ofkorz a sisakomra valami naaaagyoon menő embléma, figura van festve (pl. villámokkal tarkított farkhímbőlő maláj kakukk) és van valami félelmet keltő becenevem is: mondjuk DákónVágó. Szóval Maverick (vagy Tapper Harley) akartam lenni, mert vadászgépet vezetni bombajó, állítólag! Aki ugyani-lyen álmokat dédelget(ett), annak gondolom nem ismeretlen az Ace Combat széria. Igazi karosszékpilóták lehetünk, és az Ace Combat: Joint Assault-tal ismét PSP-vel huncutkodhatjuk tele az eget kondenzcsíkokkal!

### Highwaaay to the dangerzoone...

A PSP kizárólagosságot élvező AC: JA, nem az első látogatása a Namco-nak a kis masinán. Az Ace Combat X: Skies of Deception után, némi szünetet tartva, most még látványosabb, még autentikusabb repülősimulátort pakoltak össze a készítők. Kezdjük azzal, hogy a kamu világ helyett immár valós helyszínek felett harcolhatunk, mint például Tokió, London, Egyiptom, sőtöbbi. Több mint 40 licencelt repülőgép közül választhatsz, ez ügyben nem lesz ok a panaszra. Ami fikcionális az mindösszesen a történet: egy globális

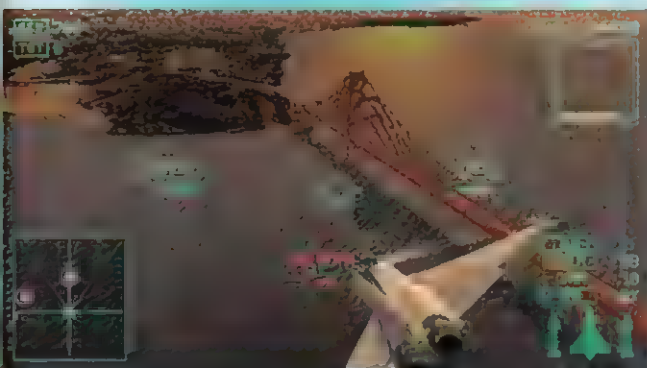
precíz haladó kezelést választod, élményszámba megy egy-egy ívesen vett fordulat vagy rátapadni egy cikázó célpontra. Többféle nézetből is választhatunk: 3rd person, vagy 1st person módban durrogatunk bátran, de a cockpitben is helyet foglalhatunk (bár úgy jóformán semmit nem látni). A levegőbeli tankolás vagy a leszállás is egész mókás, bár én elsőre úgy telibe raktam hátulról a tankológépet, mint annak a rendje. A játékelményen picit viszont az ront, hogy mikor meghalsz, és újrakezded a pályát, mindig és mindig ugyanott vannak az ellenfelek. A küldetések többsége







abból áll, hogy az adott pályára megtervezett mennyiségű ellenfelet kell likvidit... libazsír... kinyírni! Ja, és olyan „váratlan” helyzetekkel is találkozhatasz, hogy „Húúú itt egy böhöm nagy gépmonstrum, lőjük le mindenét, hogy elpusztítsuk! Yeeaaaah, sikerült! De nem!!! Feléledt vazze, lőjük le az összes ágyúját, attól tuti meghal! De nem...” Szóval a történet lehetett volna izmosabb, és a kampány játékrészt is feldobhatták volna, hogy olykor ne tűnjön ismétlődőnek, de láttunk már rosszabbat is, szóval emiatt azért nem kell leírni a játékot.



### Sas 20, Fox 2!

A Campaign módot végigjuthatsz egyedül, de akár multiban is (ez a Joint Assault Mode), és ebben van az AC: JA igazi ereje! Egymás akciói nagyban kihatnak a másik fél sorsára és a további küldetésekre is. Ad-hoc vagy online is csatlakozhatnak hozzád, vagy ellened és úgy a móka már mindjárt más. Campaignban összesen négyen, a VS Mode-ban akár nyolcan is nyírhatjátok egymást, és hát valljuk be, valós emberi célpontra élvezetesebb vadászni és több a kihívás is. Főleg multiban fájtos dolog az enhanced combat view, mikor harc közben ki tudsz tekinteni, zoomolni magadra. Habár megjegyezném, hogy a rakéták elől elmenekülni nem egy nagy cucc. Már a kampány is sokkal szórakoztatóbb, ha többen játsszátok, mivel van annyi célpont a pályákon, hogy mindenkinek meglegyen a fontos szerepe. Viszont a kampányt egyedül cirka nyolc óra alatt kipörgethető, így ez az idő többedmagaddal hatványozottan csökkenni fog.

A játék multi része pazar! Számos preferencia alapján állíthatod össze csapatot, megoszthatod eredményeid, stb. De egyedüli kampányban sem kell búslakodni, több tonnányi fityenét gyűjthetsz össze, nyithatsz meg, a küldetésektől zsej já, azokból tudod megvenni a combosabb gépeket ill. fegyvereket, emblémákat. Kampány módban adtak némi segítséget, van ugyanis checkpoint, így nem mindig kell előlről kezdened egy küldetést, ha véletlenül szétlőtték a farpofádat. A game látványvilága szép! Nem különlegesen, de nem is átlagos. A gépek szép élesek, de az alattunk elfekvő

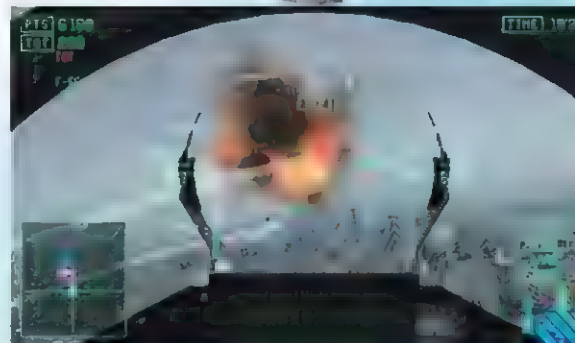
városokat, tájakat csak az elmegy kategóriába sorolnám (főleg közelről csúnyák – de ki a fenét érdekel, ha valaki éppen 10 óránál igyekszik térszázúrót csinálni belőled?), a fények, a levegő áramlása viszont teljesen visszaadja a repülés hatását, a rakéták füstje ill. a robbanások pedig elég élethűek. A menüje minimál military, nekem bejött, ráadásul teljesen korrektül, átláthatóan van felépítve, pl. szinte bármikor menthetsz, vagy cserélhetsz gépet. Minden küldetés után felkínálja a game, hogy elmentheted a karajabb pillanatokat, így még az unokáidnak is mutogathatod, hogy hogyan is szedtél le anno egy MiG-et bukfenéből. A hangokkal sincs probléma, a rakéta úgy süvít, ahogy kell, a célpontbefogásának hangja teljesen a filmeket idézi, a zenét pedig külön kiemelném. Elég sok zene van rajta, és olykor bitang jól eltalálják, hogy melyik illik épp az adott akcióhoz!

### Come on, Maverick, do some of that pilot sh\*t!

Az AI nem veszélyes, szóval könnyűszerrel meg lehet verni őket, talán csak néhányra mondanám, hogy kemény gyerek. Inkább azzal kell vigyázni, hogy ne ütközz. Célszerű mindig megnézni milyen típusú küldetésre mész, milyen ellenfelek lesznek leginkább, és aszerint kiválasztani a gépet ill. a muníciót. Már csak amiatt, hogy a tankokat egyszerűbb bombákkal irtani, mint alacsonyan szállva géppityuval (ekkor az ellenség a dimbes-dombos talaj).

Vagy az olyan feladatokról, ahol nem kellene, hogy észleljen a radar, ott célszerű lebukni, vagy elhúzni a 'csába. Sokszor fogod alkalmazni a „hit and run” bölcsességet, néha tényleg kifízetőd.

Egy szó, mint száz, az AC: JA egy dögös kis vasmadárszimulátor lett, ha azt nézzük, hogy nem asztali konzolra jött ki. A hardcore multi szekció kialakítása nyomán, picit háttérbe szorult a kampány rész, de igazából nem is nagyon kár érte. A multi bőven kárpótolt érte, akár kooperatíván akár egymás ellen nyomjátok. A látvány teljesen oké, a zenék nagyon jók, néha ismétlődnek ugyan a küldetések, de legalább mindig van mit lőni. Aki magányos farkasként szeret egzisztálni, az sem fog csalódni, lesz mivel foglalatostkodnia, ha mindent össze akar gyűjteni, és nekik külön ajánlom a hard fokozatot. Ám ha tele vagy PSP-vel felszerelt haverokkal, akik a magas sebességű légi manőverezésnek élnek, akkor ezt a játékot nektek találták ki! Az AC: JA lehet nem egy Maverick, de egy Iceman szintet azért lazán hoz!



JediEco

ACE COMBAT:  
JOINT ASSAULT

4



## PERSONA 3 PORTABLE

# SHIN MEGAMI TENSEI® P3P PERSONA 3 PORTABLE™



Milyen érzés cserediáknak lenni egy szó szerint démoni iskolában? Ha mindezt a Persona 3 Portable-ben éled át, akkor egészen felemelő!

Szinte minden szerepjáték, vagy akció-szerepjáték alapja, hogy két hentes között visszatérünk a városba, eladogatjuk a cuccainkat, beszélgetünk emberekkel, új holmikat vásárolunk, s ennek köszönhetően aztán felkészülten lépünk ki újra a vadonba a szörnyek közé. Persze amikor enél beszélni, valószínűleg mindenki lelki szemei előtt olyan játékok jelennek meg, mint mondjuk az Oblivion, vagy a Fallout 3, ahol mindez remekül behatárolható. Érdekes azonban, hogy a Persona-sorozat ezt az egész hőbelevancot átültetette egy laza sulis hangulatba, s japán módon prezentálja nekünk a két külön játékelemet: az öldöklést, és a maradékot. Csak jelen esetben a maradék legalább olyan fontos, ha nem még fontosabb, mint maga a harc.

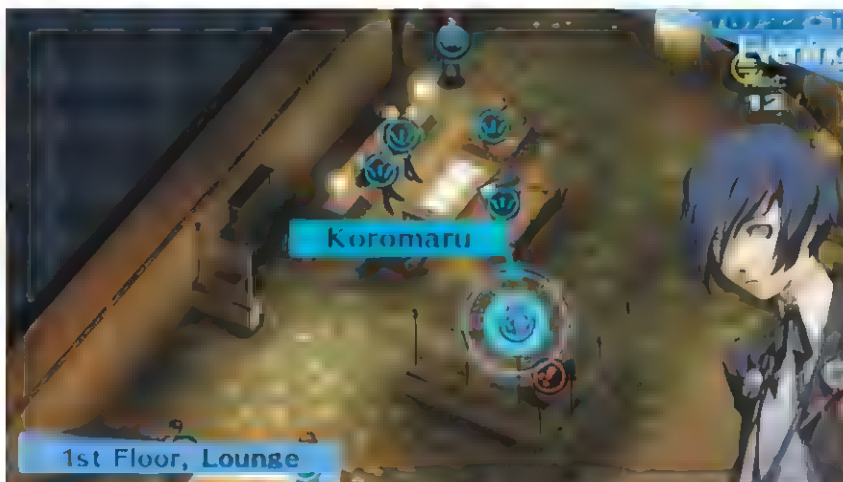
Habár ma már mindenki Facebookon és Messengeren ismerkedik, ha a Persona 3 főszereplő is így tennének, akkor valószínűleg hamar rossz véget érne a történet. Főhősünket ugyanis nem véletlenül választották be abba a kollégiumba, ahova került, hiszen képes arra, hogy magából úgynevezett personákat idézzon meg, s így képes legyen harcolni az alkalmanként előtörő démoni erők ellen. A placcot ugyanis éjjelente éjjélkor egy misztikusan előtűnő sötét torony, a Tartarus fenyegeti, a benne lakó, Shadow névre hallgató gonosz erővel együtt. Mit kell tennünk ahhoz, hogy legyőzhessük őket? Nos, azért a kard persze nem maradhat el itt sem, ám

problémáival, próbáljunk segíteni neki, ha valaki vigasztalásra vágyik, próbáljuk kedves szavakkal megnyugtatni. S persze ha egy lány szimpatikussá válik, akkor beszélgetünk vele, és kérdezzük meg, nincs-e kedve sulis után csinálni valamit. Az egész tényleg nem egy nagy ördöngösség, de mégis, olyan különleges hangulat uralja ezt az egész „világot”,



hogy azt szavakkal nagyon nehéz leírni, érezni kell. Tudod, hogy többen tudják azt, amit te is tudsz (hinnye, ez de szép mondat lett), és a kapcsolatok kötelességből, vagy számításból történő kiépítése sosem látott élményeket tartogat.

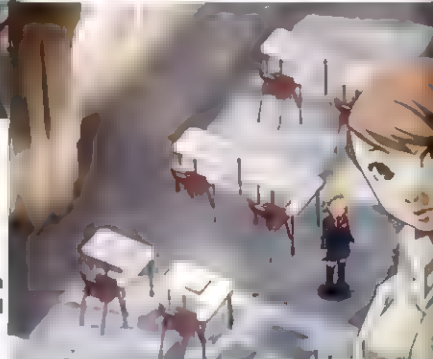
A helyzet egyébként nagyon egyszerű: minél több kapcsolatot építünk ki (a játék ezt Social Linknek hívja), főhősünk annál több personát tud majd megidézni a harc közben. A rendszer azonban azért nem ennyire szimpla, ugyanis számos döntést kell majd meghoznunk menet közben: ha túl sok különböző szociális kapcsolatba gabalyodunk bele, akkor rengeteg használható képességre tehetünk szert, ám



pusztán fizikai fegyverekkel nem győzedelmeskedhetnénk a túlvilági teremtmények ellen. A feladatunk egyszerű: építsünk ki minél több emberi kapcsolatot, hiszen azok erősítik az előhívható personákat!

Ez tehát azt jelenti, hogy a játék egy jelentős részét azzal fogjuk eltölteni, hogy egy rendes diákhhoz méltóan napközben iskolába járunk, és ismerkedünk. Ha valaki megtalál a

ezek egyike sem lesz túlságosan erős. Kevesebb personával viszont előfordulhat, hogy pont nincs meg az a támadásunk, amivel egyszerűen és



Yukari

Hey, are you by yours  
walk home together,







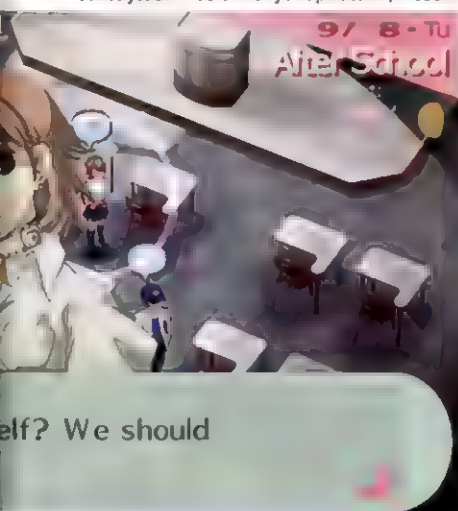
könnyen le tudnánk nyomni azt a bizonyos démonfajtát, ami éppen ránk támadt. Rádásul ezeket az idézéseket kombinálhatjuk is, így megfelelően erős kapcsolatokkal egészen brutális personákat hívhatunk elő.

Nappal tehát a suliban próbálunk lavírozni a túlzott népszerűség, és a túl kevés barát vagy barátnő között, mignem eljutunk odáig, hogy lemerészkedünk a Tartarusba. Itt aztán előkerül a játék jellemzően japános beütésű körökre osztott taktikai harcok része, s megnézhetjük, mire megyünk a remek szociális kapcsolatainkkal. Fontos, hogy az egyszerre használható tizenkét personát jól válogassuk össze, hiszen amellett, hogy mindegyik egy másfajta támadásfajtát képvisel (mágiák, közelharc, stb.), mindenkinek akadnak gyengeségei is. Mint ahogy az életünkre törő rosszarcúaknak is vannak érzékenyebb pontjaik, melyeket egy gombnyomással meg tudunk tekinteni. Persze egy hasonló szerepjáték



nem lehet teljes társak nélkül sem, így nem egyedül kell harcolnunk a sötét labirintusokban. Szerencsére azonban a parti többi tagját nem kell mindig babusgatnunk: ők egyszerre egy personával tudnak csak operálni, s az magától fejlődik is.

Visszont a korábbi PS2-es verzióval szemben az igazán profiknak most lehetősége van arra, hogy egyszerű direktívák helyett, ha akarják, közvetlenül irányítsák a csapatátsakat, így minden egyes támadás, minden egyes képesség teljesen kézben tartható. Amire egyébként szükség is lehet, ha gyorsan és hatékonyan szeretnénk befejezni az ütközeteket: a megfelelő szörnyella ellen a megfelelő képességek használatával extra támadásokhoz juthatunk, a legjobb azonban, ha sikerül a földre lökni a démonokat; ilyenkor ugyanis aktiválható egy spéci csapatos kivégző mozdulat, amivel hamarabb pontot tehetünk a küzdelem végére. A Persona 3 Portable legnagyobb erőnye, hogy minden egyes végigjátszással teljesen más élményt kaphatunk, hiszen más szociális



kapcsolatok kiépítésével és a personák testreszabásával komolyan nő az újrajátszhatósági érték.

A közvetlen csapatmenedzsment azonban nem az egyetlen

hely, ahol a játék fejlődött a nagykonzolos tesóhoz képest. Valószínűleg sokan nem fognak egyetérteni, de szerintem a 3D-s mázskálási lehetőség megváltoztatása például kifejezetten jó ötlet volt.



A PSP verzióban ugyanis izometrikus felsőnézetből kalandozhatunk, az esetek nagy többségében komoly múgonddal megrajzolt hátterek előtt. Rádásul a mázskálás is leegyszerűsödött: a négyzet gomb lenyomásával instant közlekedhetünk a fontos helyek között, s a kiemelésnek köszönhetően azonnal láthatjuk, hogy melyik karakterekkel léphetünk kapcsolatba. Mégis, a PSP-s kiadás legnagyobb újdonsága, hogy a játék indításakor választhatunk egy női főszereplőt is, a már meglévő fiú mellett. Mielőtt azt gondolatok, hogy ez nem nagy ügy, el kell mondanom, hogy itt ez egy komplett új kampányt takar, s a hölgygel természetesen komolyan megváltoznak a szociális lehetőségeink és az iskolás aktivitásaink is.

A Persona 3 Portable tehát egyfajta végletekig finomított, kiegészített verziója a már egyszer kiegészített és feltuningolt eredetinek (ez volt a Persona 3 FES, egy amolyan „rendezői verzió”). Ezt látszik alátámasztani az a tény is, hogy a fejlesztők hallgattak a visszajelzésekre, és beépítettek még két nehézségi szintet: egyet az abszolút kezdőknek, egyet pedig a durván profiknak, így még könnyebb megtalálnunk a képességeinkhez illőt. Igazából egyetlen negatívumot tudok felhozni a játékkal kapcsolatban: Tartarus sajnos néha eléggé unalmassá, repetitív tud válni mind a környezetet, mind pedig a harcokat tekintve –bár utóbbit azért a keményebb bossok fel tudják rázni kicsit, de sajnos ez azért olyasmi, ami kissé lejjebb húzza a végértékelést.

De ezen kívül tényleg küzdenem kell a gondolataimmal azért, hogy bármit fel tudjak hozni a Persona 3 Portable ellen, mert még azt sem tudom mondani, hogy a játék túlságosan japános. Persze az, de bőven annyira, hogy még európai ízléssel is simán emészthető, pedig én különösen érzékeny vagyok erre. Ezen kívül pedig a grafika kiváló, a hangulat fergeteges, a zenék, a hangok és a szinkron tökéletesek, a játékidő pedig a két kampánnyal már megközelíti a 100 órát, ami azt hiszem a mai mezőnyben komolyan meggyőző. Szóval szeretnék meggyőzni titeket: adjatok esélyt a PSP-s Persona 3-nak, hiszen még akkor is megérdemli, ha esetleg a nagykonzolos tesó nem jött be ezelőtt.



InGen

PERSONA 3 PORTABLE

Kiadó: Atlus  
Fejlesztő: Atlus  
Multiplayer: nincs  
Online: nincs  
Felbontás: 1080p

4



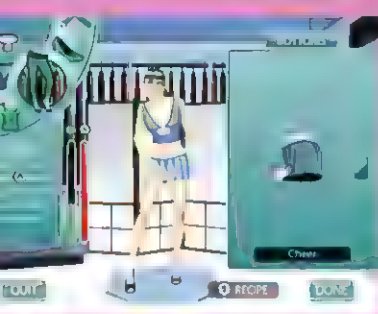
## project RUNWAY



Az egyik magyar kereskedelmi tévécsatornán jelenleg is megy a Kifutó c. sorozat, melyben tehetséges dizájnerek mutathatják be kreációikat a nemzetközi divatvilág New York-i nagybágyú előtt, és a többfordulós versenyben győzedelmeskedve válhatnak meghatározó divatdiktátorokká. A Heidi Klum nevével fémjelzett valóságshowhoz az Atari nem volt

skála áll rendelkezésünkre. Haj esetén a frizurán felül színt, speciális vágást és melírt is kérhetünk, sminkeléskor pedig a színes kontaktlencsétől kezdve a különböző hosszúságú műszempillákon át a változatos rúzsokig, arcpirosítókig, szemfestékekig tényleg számtalan – és mutatósi! – kreációt álmodhatunk a modellek arcára, a Wiimote-tal végezve a felkenéshez szükséges műveleteket. A megfelelő kiegészítőknél (pl. nyaklánc, fülbevaló, napszemüveg, cipő, harisnya) modellünkre aggatása után következik a kifutó, ahol a Wiimote + Nunchuk páros, vagy az egyensúlyozó pad segítségével haladunk végig. Természetesen az utóbbi az izgalmasabb! A parádé lezárásaképpen a zsűri értékeli nemcsak a ruhát, de a modell sminkjét és haját, en bloc a hölgy egész megjelenését is. Ellenfeleink ugyan nincsenek, csupán arról van szó, hogy teljesítettük-e az előírt feltételeket – melyeknek megfelelni

nem túl nagy kihívás. A győzelem jutalma új design darabok, valamint az eredeti műsorral készített képek és videók megnyitása.



rest egy Wii-s játékot is hegesztetni, mely cuccban a jó alapötletet sajnos nem túl izgalmasan és változatosan sikerült megvalósítani.

A Project Runway-ben – az eredeti nyomdokain járva – évadokra bontva birkózhatunk meg a különböző feladatokkal. A kihívások során meghatározott stílusban (pl. hip-hop, haute couture) kell megalkotnunk egy öltözetet, majd bemutatnunk azt a zsűri előtt egy megfelelő modell kiválasztásával és felöltöztetésével. Ez így nem hangzik rosszul, a valóságban viszont kissé sivár és fantáziátlan a megvalósítás. A ruhadarabok fazonját nem mi magunk tervezzük, hanem egy komplett készletből választjuk ki a zsűri által kért modelleket, melyeknek színét, mintáját, hosszát lehet – és az előírásoknak megfelelően kell is – variálni a későbbiekben. Az irányítás a Wiimote + Nunchuk duóval történik, viszonylag kézre állóan: a műveletsorokat az analóg karral választjuk ki, a göncöket pedig a Wiimote-tal rakjuk rá a modellre. A választott hölgyet a kifutóra küldés előtt ki kell sminkelni, és meg kell kreálni a frizuráját, ugyancsak az előírt követelmények szem előtt tartásával. Ennél a résznél elég széles



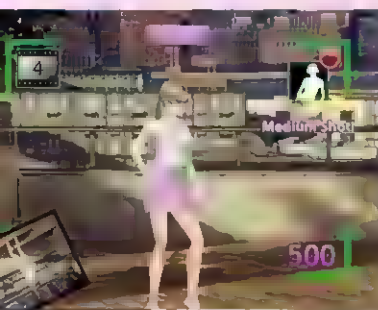
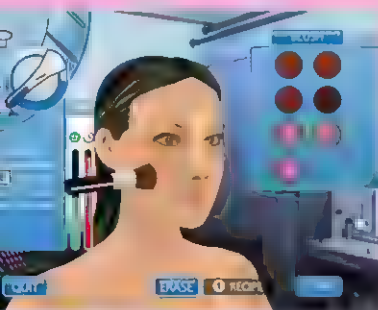
Úgyhogy a lényeg nagyjából ennyi. Aprólékként a készítők adagoltak még három mini játékot a főmenübe, melyekben a kifutón való járást és a pózolást gyakorolhatjuk (két player esetén versenyezhetünk egymással), illetve egy fotózáson is részt vehetünk. Utóbbi szerintem igen aranyos, a két controllerrel kell a megadott beállításoknak megfelelően képeket készítenünk a modelltől.



A grafikáról és a zenéről semmi kiemelkedőt nem tudok írni. A műsorból ismert összes hírességet szó szerint onnan kivágtott állóképek formájában jelenítették meg, és a mondataikat, hangjukat is onnan kölcsönözték. A kifutón felcsendülő számok elég jellegtelenségek. A ruhák, hajak, smink viszont jól néznek ki!

A Project Runway sajnos több sebből is vérzik. Egyik legsúlyosabb sérülése monotonitása, a játékos divattervezői kreativitásának gátat szabó volta, a

másik pedig pár órára korlátozódó rövidsége. Szigorúan csak Kifutó-rajongóknak!



Petúnia  
PROJECT RUNWAY

2

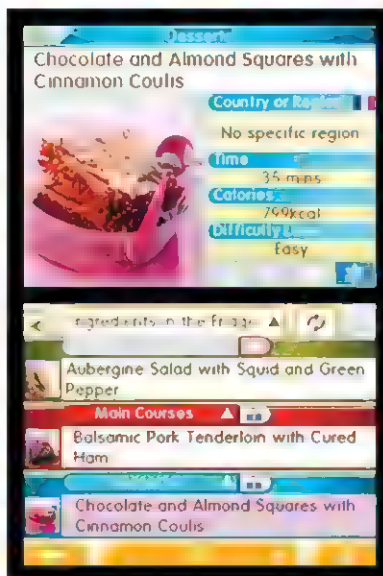


## Ettől Jamie Oliver is hátaást dobna!

Amikor RBaly átnyújtotta tesztelésre a hangzatos nevű 1000 Cooking recipes from ELLE a tabléd játékot, úgy gondoltam, hogy egy olyan brutál Terrine de foie de volaillét csinállok, hogy be fog tojni tőle a DS. Aztán hazafele menet revideáltam az álláspontom, és a pacal mellett döntöttem inkább, nyers krumplival, amitől meg én rakom tele a gatyát. A játékban elmélyedvén azonban rájöttem, hogy engem félrevezettek! Ez sajnos

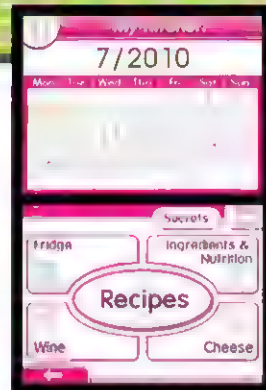
nem egy szakács-szimulátor, hanem egy közönséges recept gyűjtemény! Mint amilyen a nagyiknak is van általában. Oly nagyon szomorú lettem, mert elhatároztam, hogy akik bekuldenek egy képet a négybe vágott, mustárral és oregánóval meghintett DS-ükről a szerkesztőségbe, kisorsolhattuk volna közöttük Krisz levágott tinceit. Szóval, ez egy gyűjtemény. A „főmenübe” lépve négy opció közül választhatunk: megvizsgálhatjuk a saját konyháinkat (ahol nagyjából

el is veszünk a rengeteg almenüben), készíthetünk bevásárló listát bármely ételhez, csekkolhatjuk a recepteket, illetve bort és sajtot válogathatunk a kiválasztott gasztronómiai csodánk-



beválogatni. Ha szeretsz kulinárisan élvezni, akkor tehetsz vele egy próbát, persze csak angol és főzőtudás mellett. Ha azonban kimerülne nálad (is) annyiban a dolog, hogy a kajak képét nyalogatnád a felső képernyőn és meginnál hozzá 6 doboz sört, mondván, hogy milyen jól vacsiztál, nos, akkor ez nem a te (mi) játékok (játékunk). Sörívő-szimulátor mikor lesz?

hoz. Ennyi. Szerencsére az elkészíthető dolgok listájával nem spóroltak a készítőik, jóval 160 fölött van a különleges ételek listája. Összeállítunk a családnak akár egy 10 fogásból álló vacsorát is ha kedvünk tartja, csak győzze valaki megcsinálni előben! Egészen korrekt kis zseb-szakácskönyv lenne, azonban a menük túlvárlása és logikátlan felépítése miatt elvlik a megvalósítás oltárán, pedig sikerült egészen ritka és inycsiklandozó ételeket is



Hpeti

ELLE À TABLE

3

## Art Academy

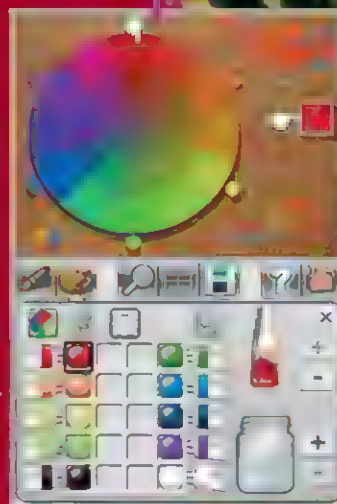
Gyere kislány, megmutatom a ceruzám.

Picasso, Michelangelo, Monet, Hpeti. Mi a hasonlóság a négy úriember között? Egészen pár nappal ezelőttig semmi különös, csak az elméleti síkon létező tehetségünk nagysága. Most azonban, hogy befejeztem az Art Academy gyorsfelpaló zseniképzőjét, biztos állíthatom, hogy egy-két művet megtekintve nevük olyan gyorsan fog a feledés jótékony homályába merülni, mint a HB-s ceruzám a puha papírba. Legbüszkébb a „Fonnyadt alma félig üres whisky-s pohárban” rajzomra vagyok.

A viccet félretéve, mindig is irigyeltem azokat az embereket, akik tudnak rajzolni. A jó rajzolókra meg különösképpen berágtam. Én már első technika órákon is hármast kaptam, szóval sejthetitek, mennyire vagyok jó a képzőművészetekben. Azt kell, hogy mondjam, bármennyire is skeptikus voltam az elején, ebben az Art Academyben van fantázia! A játék befejezése után olyan sok dolgot nem

tanulhatunk (Lesson, Free Paint, Demo Gallery, Camera), de érdemes először nagyon alapos trainingeken és tutorialokon végigmenni, - az az alapja mindennek. Az első kijelző lesz a vásznunk, a stílus ceruza pedig az ecset, melyet elmentünk. Vince utasításait követjük. A legkülönbözőbb árnyékolási-rajz és radírozási technikákat fogja nekünk meg-

tanítani, amik segítségével jó néhányszor rá fogunk csodálkozni, hogy „já, ezt mi alkottuk?” Minden malícia nélkül állíkom, hogy ez a program hasznos, ugyanis kipróbáltam egy rendes papíron is az itt tanult dolgokat, és jelentem, működik. Nem azt mondom, hogy egyből egy Monet lettem, de a fejlődés érezhető volt. Én jól elbohóckodtam a stuffal, de egy idő után azért bőven meg lehetett unni, bár nyilván a célközönség nem én vagyok. De azt el kell ismerni, hogy amire szánták a játékot, arra kiváló. Ez még mindig egy fullos rajzprogram, így aki ilyesmire gerjed, egészen nyugodt szívvel be is szerezheti.



Hpeti

ART ACADEMY

4

Kadó Nintendo  
Fejlesztő Nintendo  
Multiplayer nincs  
Online nincs  
Felbontás -  
Hang -





## UBISOFT



**A** Guillemot testvérek – Yves, Michel, Christian, Gerard and Claude – alig múltak el húsz évesek, mikor otthagyták a családi vállalkozást, és megalapították saját informatikai cégüket Guillemot Informatique néven, 1984-ben. A vállalat kezdetben a hardverértékesítésre összpontosított a francia piacon, majd a '80-as évek közepétől a szoftverkereskedelem is bekerült tevékenységi körükbe. 1986-ban a Guillemot testvérek egy szoftverkiadó céget alapítottak. A fiatal kiadó már akkor érdekelté vált a jelentősebb programok értékesítésében, mielőtt bárki álmodni mert volna arról, hogy a szoftveripar egy napon felülkerekedik a filmiparon. A vállalatnak a Guillemot fivérek a Ubisoft Entertainment S.A. nevet (helyes kiejtés: jubiszoft) adták, és már a megalapításkor az volt a fő célkitűzésük, hogy külföldi szoftvereket hozzanak be a francia piacra. 1988-ra a

Ubisoft sikertelen szoftverterjesztési engedélyt szereznie olyan jelentős cégektől, mint az Electronic Arts, Sierra, Microprose, és a Novalogic. A kezdeti megállapodás nagyon hamar partneri kapcsolattá nőtte ki magát, és ennek tükrében a Ubisoft kiadó is kiterjesztette tevékenységét. A szoftverterjesztés mellett játékokat is adaptált különböző nyelvekre. 1989-ben megalapította első leányvállalatát Angliában, majd irodát nyitott az Egyesült Államokban és Németországban. A számítógépipar akkori fejlettségének köszönhetően a játékos közösség még csak egy meglehetősen szűk réteget képviselt, ám a vállalat gyorsan felismerte azt a piaci potenciált, melyet az akkor megjelenő új hardverek képviseltek. A fiatal Nintendo és SEGA konzoloknak új címek egész hadára volt szükségük, ezért a Ubi olyan címekkel támogatta a két konzolt, mint a Star Wars: The Empire Strikes Back és a Street Racer.

A kilencvenes évek elején már sejthető volt, hogy a videojáték-ipar egy új korszakba lépett, de a számítógépes hardverpiac is okozott meglepetéseket. A Sound Blaster hangkártya megjelenésének köszönhetően, az addig néma számítógépek előtt megnyílt a zenelejátszás lehetősége. A Guillemot fivérek informatikai vállalatát az elsők között kezdte forgalmazni az új hardvert, jelentős profithoz juttatva ezzel a kiadót. A Ubisoft egyre nagyobb bevételeket könyvelhetett el, így a vezetés elárkelttnek látta az időt, hogy a vál-

lalat a terjesztés mellett fejlesztéssel is foglalkozzon. Ennek folyamánként 1993-ban fejlesztői engedélyeket szereztek a SEGA-tól és a Sony-tól, majd további irodákat nyitottak Spanyolországban és Olaszországban. 1995-ben megjelent a kiadó első igazán nagy durranása, a Rayman. A game nagy nemzetközi sikereknek örvendett, ezért a vállalat figyelmé a családi szoftverek fejlesztésének irányába fordult. A Rayman további epizódjai is sikeresnek bizonyultak. 2001-re 6.5 millió példány talált gazdára belőlük világszerte, és ez a siker szolgált alapul a karakter saját rajzfilmsorozatához. A Rayman sikere lehetővé tette a Ubisoft számára, hogy tevékenységét három fő csoportra ossza: az elosztásra, a kiadásra, és a termelésre; valamint létrehozott egy új szervezetet is szoftver-címek számára.

1996-ban a vállalat részvényeit tőzsdére vitték, megnyitva ezzel az utat a potenciális befektetők előtt. Még ebben az évben egy újabb áttörés történt a PC-iparban. Az Intel MMX technológiájú processzora fejlett grafikai megjelenítést tett lehetővé, így kapva az alkalmon, a cég megjelentette a POD nevű játékát, mely kihasználta az MMX utasításkészlet előnyeit. A játék nagyon jól szerepelt a nemzetközi piacon, és csaknem kétfélmillió példányban kelt el. Szintén jelentős sikereket aratott a fejlesztő másik játéka, az F1 Racing. A nemzetközi fejlesztési munkálatok mellett tovább folytatódott a kiadó terjeszkedése. Új irodát nyitottak Kanadában, Ausztráliában, Sanghajban, Kínában (itt sikerült a szoftverpiac harminc százalékát megkaparintaniuk), New York-ban, Casablancában, Barcelonában, Milánóban és Tokióban. Később további leányvállalatokat alapítottak Hollandiában, Dániában, és Belgiumban. A konzolgyártók sikerei hatalmas lendületet adtak a kiadó számára. A növekvő PlayStation, Nintendo 64, és SEGA eladások lehetővé tették az olyan Ubisoft címek elterjedését, mint a Rayman, Monaco Grand Prix és a SCARS, valamint kedvezően hatottak a vállalat nemzetközi helyzetére is. 2000-re a bevételek hetven százaléka a francia piacokon kívül realizálódott, a maradék harminc százalékot pedig az észak-amerikai eladások tették ki. A növekvő piacok lehetővé tették újabb partneri kapcsolatok kialakítását, így olyan játékcímeket sikerült megszereznie a kiadónak, mint a Batman (a Warner Bros-tól), a Donald Duck és a Jungle Book (a Disney Interactive-től). Még ebben az évben, a kiadó útjára indította a Rayman karakterre alapozott rajzfilmsorozatát, a gyerekek legnagyobb öröme. A nemzetközi terjeszkedés szellemében a cég új fejlesztő stúdiót nyitott Pekingben, és Kínában, valamint új leányvállalatot alapított Braziliában. A Ubisoft bevételei meghaladták az egy milliárd márkát évente, így a cég bekerült a

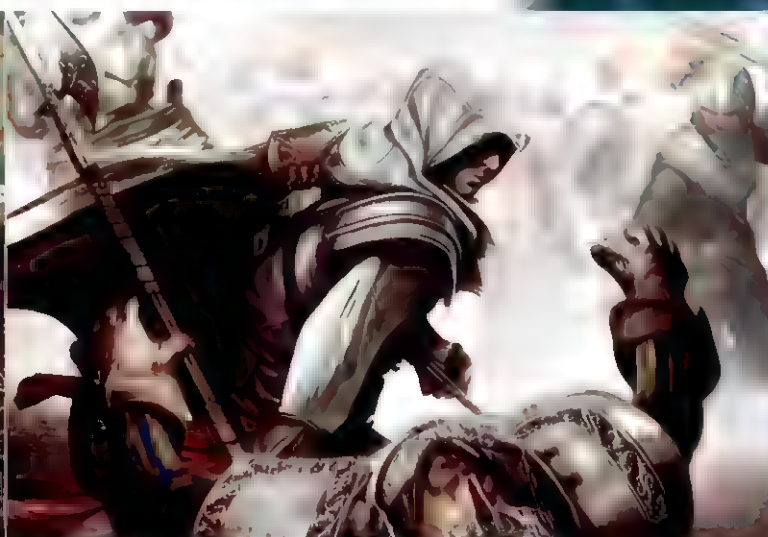






legsikeresebb videojáték kiadók Top 20-as listájába. A piaci népszerűségnek köszönhetően a kiadó megszerezte Tom Clancy írásain alapuló játékok jogait, valamint felvásárolta a Sinister Games fejlesztőstúdiót, plusz a szerepjátékok fejlesztésére szakosodott angliai központú Grolier Interactive csapatot. A fejlesztők mellett a terjesztők létszámát is tovább növelték, megvásárolták az olasz központú 3D Planet SpA, és az ausztriai központú Gamebusters vállalatokat. Az új évezred kezdetén az online multizás a videojáték ipar meghatározó részévé vált, és a Ubisoft arra törekedett, hogy minél nagyobb befolyást szerezzen az online piaci szegmensben. A vezetőség elindított egy új leányvállalatot Ubi Ventures S.A néven, melynek az online fejlesztés lett a fő profilja. A cég a Guillemot Corporationnel együtt megjelent a népszerű online játék felületen: a Gameloft.com oldalon. A Ubi jelentős tőkét fektetett a Ludi Wap S.A nevű cégbe, melynek a mobilfejlesztés volt a fő tevékenységi köre. A kiadó úgy tervezte, hogy a jövőben bevételeinek 40 százaléka az online piacból fog származni. A 2004-es év kicsit rendhagyónak

számít a cég történelmében, ugyanis ebben az évben vásárolt 19.9 százalékos részesedést a konkurens Electronic Arts a Ubisoft vállalatban. Ez az üzleti tranzakció kezdetben aggodalommal töltötte el a vezetőséget, ám hosszabb távon mindenképpen hasznosnak bizonyult. 2005-öt a Ubisoft két nagyobb felvásárlással kezdte. Az egyik megszerzett stúdió a német Blue Byte volt, a másik pedig a Learning Company, mely igen jó vételnek bizonyult, a stúdió ugyanis legalább nyolcvan címmel növelte meg a Ubisoft addig is széles repertoárját. Szintén ebben az évben részesedést vásárolt a francia illetőségű MC2-Microids kiadóban, és beolvasztotta a



Ubisoft Montreal vállalatba. 2006-ban megvásárolta a Driver franchise-t az Ataritól 19 millió euró készpénzért, a játékot fejlesztő Reflections Interactive programozókból pedig megalkult a Ubisoft Reflections.

A kiadó napjainkban is tovább folytatja sikeres tevékenységét. Mind PC-n, mind pedig a jelengenerációs konzolokon megtalálhatóak a legsikeresebb Ubisoft játékok, és nincs olyan gamer, aki ne ismerné őket. Hogy pontosan melyek ezek? Azt gondolom, erre mindenki tudja a választ, hiszen a Prince of Persia és az Assassin's Creed címeket nem kell bemutatnom senkinek.



Krisztó

## Hangformátumokról általában

### Analog hangformátumok, avagy mi az a Dolby Surround, Dolby Pro Logic, valamint Dolby Pro Logic II?

A mai napig használatos analog térhangzású formátumok egy szimpla 2.0-s csatornában is tárolhatóak kódolva, így egy szimpla bal/jobb RCA-val továbbíthatóak, majd az erre megfelelő dekódolóval a sztereóból surround hangzás válik. A kezdetleges Dolby Surround már a '70-es évek közepétől felütötte fejét – zömmel mozikban – 4 csatornás térhangzást nyújtva: bal front, jobb front, center, és mono hátsó. Hátránya, hogy a passzív mátrixos dekódoló rendszerének köszönhetően a center és a hátsó hangfalak jele nem volt képes teljesen elkülönülni. A Dolby Pro Logic az előbbi technológia továbbfejlesztett változata, mely '87-től terjedt el. Immáron aktív mátrixos dekódoló rendszerének köszönhetően képes volt teljes értékű csatornaelválasztásra, az egyes csatornák pedig szélesebb Hz-tartományra. A 2000 óta elterjedt, és széles körben ma is használatos Dolby Pro Logic II már csakis digitális jelfeldolgozással működik. Képes 2.0 csatornás hanganyagból 5.1-eset generálni, ugyanis a hátsó hangsáv immáron sztereóvá vált, a 120 Hz alatti tartományt pedig leválasztja a mélynyomó felé. (A Pro Logic II-nek is létezik már 6.1-estől akár 9.1-esig terjedő továbbfejlesztett változata.)

### Digitális hangformátumok, avagy mi az a Dolby Digital?

A Dolby Digital egy olyan 1-től 5.1 hangcsatornájig terjedő kódolási forma, melynél a hangot – veszteséggel – digitális jelbe tömörítik. Az első igazi digitális térhatású mozihang, mely először a Batman Visszatér '92-es bemutatóján debütált nyugati mozikban, és azóta világszerte elterjedt nem csak multiplexekben, de zömmel DVD-ken is, illetve játékoknál. Különlegessége, hogy a korábbi analog térhatású formátumokkal szemben az 5.1-es kódolás esetében mind a hat csatornát külön tárolják, illetve ugyanígy különállóan dolgozzák is fel, mely sokkal precízebb és tisztább hangot eredményez. A 6 csatorna alapvetően egy front hangfalpárból (az erőteljes hangok, valamint a zene java részéhez), egy középső centerből (a beszédek 99 %-ához), rear hátsó hangfalpárból (főleg különböző térhatású filmbeli hangeffektusokhoz), valamint 0.1-edik csatornaként egy mélynyomóból áll (igazán erőteljes dübörgésekhez, pl. robbanásokhoz). A frekvenciatartomány minden csatornánál 20-tól 20 ezer Hz-ig terjedhet, kivéve a mélynyomót, mely a 3 és 120 Hz közötti frekvenciákat kezelheti, de utóbbit inkább a 20-120Hz-et használják, illetve a front hangfalakat gyakran 80Hz-ig engedik lemenni, míg a mélynyomó át nem veszi a munkát, a center és a hátsó hangfalakat pedig sokszor csak 100Hz-ig engedik. Ahogy egy videónál is az adatátviteli sebességtől függ a képminőség, úgy a hangformátumoknál is ez a döntő tényező. A Dolby Digital 32-től egészen 640 kilobit/másodpercig terjedhet, ám angol 5.1-es DVD hangságokon többnyire 448-at érnek el, magyar szinkronoknál pedig általában – sajnos csak – 384-et, vagy még annyit sem. (A Dolby Digital – csatornaszámozás nélkül – önmagában még nem garantálja a teljes 5.1-es térhangzást, gyakoriak a 2.0-s sztereó hangsávok is, ezek többnyire csak 192 kilobit/másodperces átviteli sebességet használnak). A formátumot hívhatják szimplán DD-nek, vagy a tömörítési eljárás angol – Audio Coding 3 – elnevezése miatt AC3-nak is, számítógépen pedig a videókhoz tartozó Dolby Digital hangfile ac3-as kiterjesztésű. Továbbfejlesztett 6.1-es, 7.1-es, vagy akár 13.1-es magasabb adatrátaú változataival most (még) ne foglalkozunk.



### Mi az a DTS?

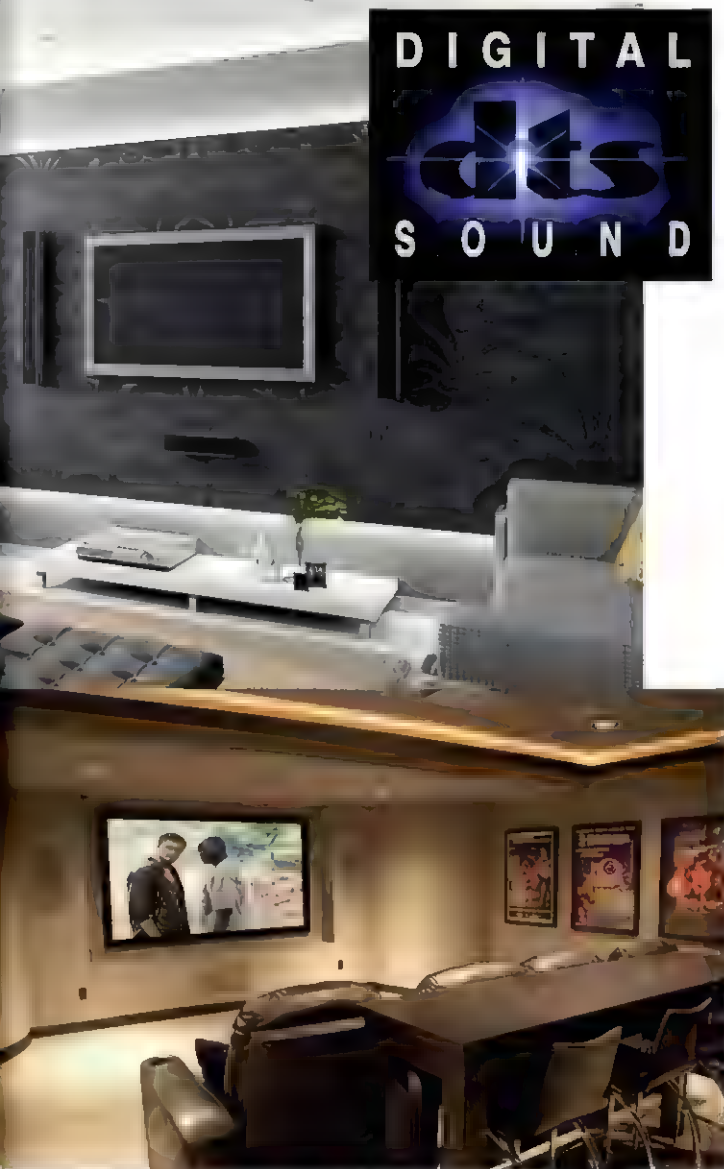
A Dolby Theater Systems a Dolby Digitalhoz hasonlóan egy 5.1 hangcsatornájig terjedő veszteséges digitális hangtömörítési forma. Házimozi rajongók nem véletlenül kedvelik jobban, hiszen adatátviteli sebessége 64-től 1536 kilobit / másodpercig terjedhet. 5.1-es hangsávoknál gyakran 754.5-ös vagy 1509.25-ös adatráta-t használják, mely lényegesen részletesebb, és érezhetően erőteljesebb hangzást eredményezhet a Dolby Digital-hoz képest. A prózáok, amiért mégis szinte minden DVD film DD 5.1-et használ, és csak ritkább esetben van felkínálva – opcionálisan(!) – a DTS hangsáv, abból a hátrányból ered, hogy egy ilyen adatrátaú hangfile értelemszerűen jóval nagyobb helyet is foglal a lemezen. Az első DTS mozifilm az 1993-as Jurassic Park volt, és míg (analog moziknál) a Dolby Digital adatokat a filmtekercsen tárolják, addig a DTS hangsávot egy külön tárolón (pl. CD vagy merevlemez), majd egy időzítővel lejátszáskor összekapcsolják a filmmel. Ennek előnye, hogy a hangzás a filmszalag sérültebb részeinél is változatlan marad, míg több magyar filmszínházban is lehetett már tapasztalni az évek során, hogy olykor egy-egy röpke pillanat erejéig a Dolby Digital hang átvált analógra. A Dolby Digital-hoz hasonlóan a DTS-nek is lett azóta továbbfejlesztett 6.1-es, valamint sokcsatornás hipermagas adatrátaú utódja, egyelőre zömmel HD filmek támogatásához.





## Milyen hangformátumokat támogatnak a konzolok?

Vegyük a sort végig a kezdetektől, egészen az előző generációig. Nem is gondolnánk, hogy a térhangzás konzolokon milyen korai időkre is nyúlik vissza, hiszen pl. Dolby Surround támogatás már PlayStationön is akadt, sőt ráadásul már a SNES(!!) idejében is, persze igen kezdetleges formában, így igazán előtérbe csak az előző generációban vált a dolog.



Kezdjük a sort a GameCube-bal, és rögtön vegyük ide a Wii-t is, hiszen mindkét esetben csak analóg bal /jobb RCA audio kimenetre volt/van lehetőség (kivéve a különleges Panasonic Q változatot optikai kimenettel). A különbség az, hogy míg GC-n a játékok minden esetben legfeljebb csak analóg Dolby Prologic II hangzást „támogathattak”, addig Wii-nél ez már alap, de digitális hangtámogatás még ott sincsen. Mint utólag megtudtam, jópár Dreamcast játék esetében is előfordult a Dolby Surround, valamint néhány kivívó esetben akár a Dolby Pro Logic II támogatás is, igaz, inkább csak moziis átvetőknél (pl. Shenmue vagy Code Veronica), nem pedig ingame. A sort a PS2-vel folytatjuk, mely optikai kimenetével már Dolby Digital 5.1-et is támogatott játékoknál, igaz, továbbra is csak



átvezetőknél (Pl. Metal Gear Solid 2), míg ingame visszaváltott analóg Pro Logic II-re. Érdekesképpen azonban először az Electronic Arts vezette be 2001 végétől néhány játékánál a DTS támogatást (pl. NHL és SSX sorozat), melyet később más kiadók is átvettek. Ugyan nem teljes 5.1-es hangsávra volt szó, csupán DTS 4.0-ról, a hangminőségbeli különbség mégis magáért beszélt. Az első igazi ingame-generált digitális hangzást az Xbox nyújtotta általános sztenderdként, azaz elviekben minden Xbox játék 5.1 csatornát adott le Dolby Digital kódolással, ám volt, hogy nagyritkán csak a fronthangsáv szólalt meg, sőt valamilyen érthetetlen oknál fogva egyszer találok egy „only” Dolby Pro Logic II-es címmel is. A játékok hangzása itt már hatalmas fejlődésen esett át, a dübörgéseknek és robbanásoknak igazi ereje lett, egy jól beállított hangrendszerrel pedig igazi térhangzást tapasztalhattunk (tegyük hozzá, hogy utóbbi téren azért pl. a Gamecube sem panaszkodhatott a „szimpla” Pro Logic II-vel, lásd mondjuk Resident 4). Igazán filmessé azonban az Xbox 360 játékok hangzásai váltak először, akár a DVD filmek hangsávjainak tisztaságát és részletességét is megközelítve.

A sort pedig végül a PS3 zárja, mely már nem csak DD 5.1-et, de egyre több játék esetében ingame DTS hangzást is támogat (pl. Uncharted vagy Killzone 2), sőt egyre több fórumon olvasom, hogy képes tömörítetlen adatként, lineáris PCM jellel közvetlenül generált 7.1-es digitális hangzást egy az egyben továbbítani erre alkalmas erősítőkre, ráadásul nem csak néhány, hanem elvileg már 100-nál is több cím esetében.

## Mi szükséges a térhangzású játékhoz?

Az analóg térhangzást – Dolby Surround-tól Pro Logic II-ig – egy szimpla kétszatos bal/jobbs (fehér/piros) RCA továbbítja, mely az idevágó konzolokon természetesen alpból rendelkezésre áll, így ezeket szimplán csatlakoztassuk egy erre alkalmas hangrendszerbe, majd aktiváljuk a dekódert. RGB-s Scart kábelek esetében dugjuk a csatlakozót a TV-be, majd használjuk annak RCA-s audio kimenetét a hangrendszerhez. (TIPP: ha nincs ilyen kimenet, akkor lehet trükközni a fülhallgató jack dugóval, vagy egy kozbeiktatott videomagnóval.) Xbox-nál és Xbox 360-nál minden esetben olyan videokábelt vásároljunk, melyen van optikai digitális audio kimenet, és értelemszerűen vásároljunk hozzá egy optikai (vagy más néven toslink) kábelt a digitális hang továbbításához. Nem kell, hogy méregdrága legyen, de nem árt, ha minőségi aranyozott (ugyanaz igaz a HDMI-re is). PS2-nél és PS3-nál alpból van a gépen optikai kimenet, ám míg Xbox 360-on sok fórumon olvasni problémákat 5.1-es továbbításról HDMI esetében (tehát az optikai kábel a tuti), addig PS3-on ez alap, sőt a modern 7.1-es hangformátumok (lásd Dolby TrueHD és DTS HD Blu-ray filmeknél) eleve csak HDMI-n át jelennek meg. Ilyenkor az erre alkalmas 7.1-es házimozis erősítőhöz kössük HDMI-vel a PS3-at, majd innen továbbíthatjuk egy második HDMI-vel a képet a HDTV-be.

A hangrendszerünk optimális kiválasztása egy hatalmas témakört ölelne fel, melybe most nincsen helyem belemenni, de előjáróban legyen annyi elég, hogy hosszútávon egy erősítővel (receiverrel) járunk a legjobban, melyhez saját magunk választunk 5.1-es hangfalszettet. Ez ma már – ha igazán ügyesek vagyunk – akár 60-80 ezertől is megvalósítható, de célszerűbb legalább(!) 100 ezret áldozni rá. Ugyanakkor ma már bármelyik divatos kompakt „minden egyben” házimozis is megteszi. Hangzásban ugyan elmaradnak a különálló komponensektől, viszont akár feleannyiból is megúszhatjuk, mindössze arra figyeljünk, hogy legyen(!!) rajtuk RCA analóg, valamint optikai digitális hangbemenet. Ugyanezen feltetelek teljesüljenek akkor is, ha külön játékokra kínált olcsóbb hangcuccot, vagy esetleg olcsóbb számítógépes hangfalakat vásárolunk, és eleve NAGYON(!) figyeljünk ezek hátulütőire, miszerint sajnos még az 5.1-es kivitelek esetében sincsen rajtuk mindig Dolby Digital, DTS, valamint Pro Logic II dekóder (hiszen a jelfeldolgozást általában a hangkártya végzi), márpedig mindháromra szükség van.

Amennyiben bármilyen kérdéseket lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a [rajkrisz@konzol.eu](mailto:rajkrisz@konzol.eu) e-mail címemre.







Ár: 9.99£ / 1200 MS Pont

# CASTLE CRASHERS

## CASTLE CRASHERS



Lehet-e ma, hogy megjelent ez a díjnyertes beat'em up játék az XBLA-n, amelynek alkori sikere volt, és megköszönöm a nekültrálat a nemrég bemutatott Super Pigrim és a Shani sem készült volna el.

A Castle Crashers egy évvel ezelőtt, hogy a platformra is bejelentek, végre elkészült: ideje, hogy barátaidkal a kardok tengerebe merülj magunkat!

A többes számot nem véletlenül használom: mert igaz ugyan, hogy

vert izzódva egyedül sem lehetetlen legyőzni a játékosok a bosszút, sokkal nagyobb élményt ad, akkor az igaz: ha másokkal egyetemben (már fő) eredményt a király elfoglalt kristályának nyomába, és döntjük fel a megmaradtakra való haragot körül bonyolódó történetet.



Ami rögtön a program egyedülálló, hogy a körülmények között a játék egy-egy karakternek az a rajzfilm megéltetne az összes karaktert a főszereplőket például megmosolyogtat a játékosok a képernyőn. Előre nézve az ostrom alatt

levő karakterek az az első pálya, és rögtön le fog jönni, hogy van valami megfoghatóan dolog abban, ahogy találják a Castle Crashers-t, valami gyermekien komolyan, ami ahhoz az egész játékos dolog, el adja meg az a plusz animum nagyon meg kéne szeretni.

A királyiányok utáni hajszában a mély erdőktől, a fagyos síkságokig mindent fel fogunk forgatni, és megannyi ellenfél foglalkozunk nyomán eltűnni. Ekkor nem kevesebb, mint 30 karakter legyőzünk, és a fegyverek varázslatát vetjük be a zoldilag pl. mérgező tud, a hármas tüzek képes varázslat (stb.), ami viszont máshol meg nem láthattunk, az az a kis famillens állatok, amiket a pályákon elsőként találhatunk, körülöttünk lebegnek, és felturbózzák a tulajdonságainkat.

Sajnos ez sem éppen egy hosszú játék, de az XBLA-n ma játékosok lehet próbára tehetjük magunkat tovább az XBLA-nál: All You can Quest, módor PSN változatban lecséréltek egy kétszer négy fős röplabdázós miniatúra, a újabb verzió a mellett megkapta az összes korábbi letölthető tartalmat és a sokat kritizált csatlakozási problémák is javásra kerültek, de a legtöbb kritikát viszont meg is jött a nagy előmenyél gondolatbátorkosítást.



XBOX LIVE  
arcade



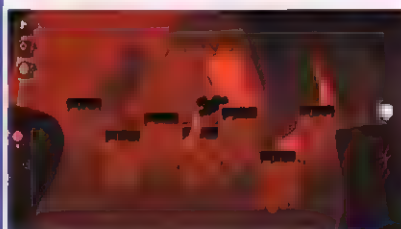
Ár: 9.99£



Szerintem nincs olyan PSN játékokat kedvelő gamer, aki ne találkozott volna már a Creat Studios valamelyik alkotásával: ott van például a puzzle elemekre épülő Cuboid, vagy a Mushroom Wars című stratégia, ami konzolokon a ritkaság számba menő stratégiai játékok táborát erősíti. A fejlesztők legújabb játékukban ezt a két



stílust ötvözték: a TerRover-ben ugyanis egy kis többkerekű robot felett vesszük át az irányítást, vele kell átverekednünk magunkat – a szó szoros értelmében – az egyébként nem túl hosszú pályák tömkelegén, és minden tudásunkat latba kell

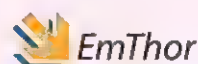
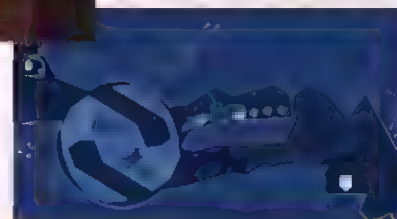


vetnünk, hogy az előttünk álló egyszerűnek tűnő feladatokat megoldjuk.

Legnagyobb ellenségünk a gravitáció lesz, pontosabban az a fizikai rutin, amit a játék alá programoztak: ahhoz ugyanis, hogy a lehető legrövidebb idő alatt elérjük a célunkat, rengeteg bukkánón és platformon kell felkapaszkodnunk, áthajtanunk. A probléma mindössze annyi, hogy igen könnyen fel tudunk borulni, és fel is fogunk, számtalan alkalommal. Ekkor pedig elővesszük problémamegoldó képességeinket és elemezzük a helyzetet: hogyan is jutok én el az időnként átforduló platformon a túloldalra? – szól a kérdés: általában van egy „okos” megoldás, de lehet „izomból” is próbálkozni. A dolog vége viszont úgyis mindig ugyanaz lesz: földhöz vágott kontroller és az idegességtől biborszínt öltött fej. Annyi engedményt legalább adtak a készítő, hogy ha lehetetlen helyzetbe kerülünk, és nem tudunk mondjuk egy mélyedésből kievickélni, akkor a LittlebigPlanet-hez hasonlóan fel tudjuk magunkat robbantani, és a közelben újraéledünk. Bizonyos pályaszakaszokon speciális járműre lesz szükségünk, pl. lesz olyan, hogy a plafonon levő mágneses mezőt kihasználva fogunk tudni csak továbbjutni, ehhez pedig a mindenfelé elszórt kis csavarokat kell gyűjtenünk, mint a Ratchet & Clank sorozatban, hogy új, speckó képességekkel bíró járművet szerezhessünk.

A grafika leginkább a Gravity Crash-ben látottakra emlékeztetett: élénk színű, stílusos, alig pár vonalból megalkotott környezeteket barangolhatunk be a tüzes-jeles bolygók mélyén.

A TerRover többjátékos módozataiban négyen vehetjük fel egymás ellenében a küzdelmet (pl. verseny), de kizárólag offline, és sajnos ez is legalább annyira idegesítő tud lenni egy idő után, mint az egyjátékos rész megpróbáltatásai, ezért összességében csak a kötéldegzettel bíró, kitartó játékosársaimnak tudom ajánlani ezt a játékot!

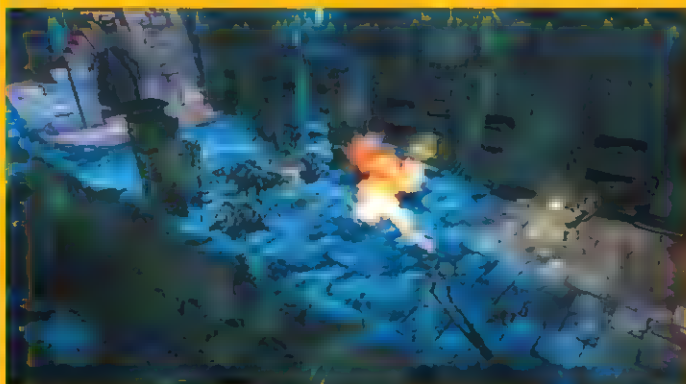




# LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Ár: 1200 MS Pont

A Tomb Raider-sorozat mellékaaként Lara Croft kalandjaiból is kapunk egy keveset a Summer of Arcade 2010 címek soraiból (PSN-re később érkezik), méghozzá egészen egyedi stílusban, elterve a megszokott akció kalandtól. Női Indiana Jones-unk ezúttal kissé kevert stílusban, részben a „két analóg karos” árkád shooter címekre hajazva, részben pedig az izometrikus akció játékok felé közelítve ter vissza, némi szerepjáték elemet is tartogatva. Maga a történet nem mélyül el olyan erőteljesen, ellentétben a szériában megszokottakkal, de ez nem is feltétlenül baj.



Roviden és tomören, a helyszín ismét Közép Amerika, ahol egy 2000 éve fogva tartott emberfeletti Totec hatalomra töresét kell megakadályozni. Ahogy azt már megszokhattuk a sorozatban, most sem szűkölködünk akcióban, harcokban, valamint ügyességi részekben, ám itt most meg nagyobb hangsúlyt fektettek a különböző rejtvények megfejtésére, valamint cuccok gyűjtögetésére, és már a fegyverekkel is egész kis repertoárból válogathatunk majd. Ami érdekesség, hogy számos teremben találunk fejtörő, illetve ügyességi bónuszfeladatokat, melyekkel extra ajándékokban részesülünk, gyarapítva ka-



landjaink során szerzett kincseinket. Nagy szerepe lesz – végtelesen újra termelő – dárdaunknak, mellyel nem csak harcolhatunk, de segítségével falakat is megmászható, valamint szokás szerint használatba vehetjük

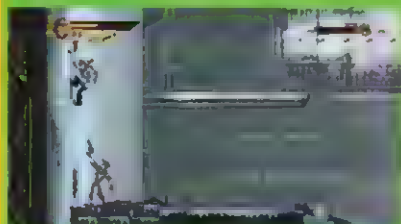
jól megszokott „Grappling Hook”-unkat, mellyel speciális pontokat kijelölve, és elkapva átlendülhetünk mélységeken, vagy nagyobb falakat mászhatunk meg. Lara folyamatosan képes fejleszteni képességeit, amitől pedig igazán egyedivé válik a kaland, az a szériában eddig nem tapasztalt kooperatív mód, am sajnos csak offline módban. Audiovizuális tekintetben is egész jól teljesít, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy nem teljes értékű játékról van szó, és még ha nem is akarjuk mindenáron az összes titkot felfedezni, akkor is jó 6 óra kalandban lehet részünk, mely megéri az árát.

XBOX LIVE  
arcade

Krisz

# SHANK

Ár: 9.99£ / 1200 MS Pont



Shank kezdőjelenetei engem leginkább a Desperado-ra emlékeztettek, ahol jóvágású brutális hősünk betér egy mexikói kocsmába, és nemes egyszerűen lemészárolja a népet, hogy bosszút álljon legfőbb ellenségén. Jó öreg 2D-s scrollozós beat'em up, kökemény 3-4 órás akcióba sűrítve, de mindeköz-

ben vagy ezer rosszfiút felsorakoztatva, nem beszélve a lépten-nyomon feltűnő bosszme boss-harcokról. Ellenségeink egész sora tamadhat ránk, egyszerre akár egy tucatnyi is, fegyverekből pedig nem bannak velünk szűkmarkúan, hiszen az alap kis kesunktól kezdve a géppityun és puskákön at egészen a láncfűrészig

bármít bevethetünk, de rendelkezésünkre állnak kisebb bombák is. Léteznek különböző közelharc elemek, habár nagyobb csetepatéknál szinte már kisebb káoszba is fulladhat a bunyó, de mégis könnyen ráérezhetünk a mézszarlásra. Shank kegyetlenül brutális, szemünket nem kímelve a rengeteg vertől, és darabolt testrészeket, igazi Quantín Tarantino, illetve Robert Rodriguez kiadásban, ám mindez persze poénos képregényes kivitelben, így egyetlen percig sem kell igazán komolyan venni.

A szimpla ügyességi játékelemek és maga a harc eljáratítása nem okoz nagy nehézséget, így szinte azonnal beleszoppanunk a tutiba, és rövid időn belül igazán élvezetessé válhat, ha tetszik a stílus, még akkor is, ha maga az alapelgondolás nem túl változatos. Persze némely boss-harc okozhat kellemetlen meglepetéseket, de úgy érzem, az alap nehézségi szint pont megfelelően lett belöve, és egyébként is lépten-nyomon checkpointokba csoppanunk. Hardcore játékosok persze kapnak nehezebb fokozatot, ráadásul checkpointokat is kilöve. Negatívumként említhető a nem túl hosszú játékidő, amit talán még egyszer teljesítünk nehezebb fokozaton, illetve kipróbáljuk az offline koop modot, de aztán ennyi. A Shank megis csinos, poénos, és nem melleleg rendkívül akciódús, valahol a régi árkád bunyós cuccok előtt tisztelegve, úgyhogy akinek a demo fekszik, az a teljes játékkal is elégedett lesz.



PLAYSTATION  
Networks

XBOX LIVE  
arcade

Krisz



Ár: 1200 MS Pont

# PLANTS VS. ZOMBIES

Kevés olyan beteges játékotléről hallani, mint a soron következő árkádcímünk. Növények zombik ellen? Te jó ég! Pedig a címben semmi koltói tulzás nincs, egy stratégiai játékot takar, melyben saját kis kertedben fejlesztheted növényi bázisodat, nehogy letarolják otthonodat a kreten zombihordak. Segítsegedre lesz még egy istenesen debil szomszéd, aki bárgyú „dárbi di dabi di dúbádá”



nyelven kedvesen bemutatkozik, hogy „Debbie Dave-nek hívnak, de hívhatsz nyugodtan Debbie Dave-nek”, hehe. Alapjaiban egy mini RTS-t képzeljétek, ahol a kertben elkezdheted pakolni támadó

virágaidat, ám bázisod felépítéséhez mindennek előtt napenergiára van szükség, melyet főleg napraforgókkal vonzhatsz hatékonyabban (este és egyéb szinteken más növényekkel), majd a kurzorral szimplán begyűjtögeted a képernyőn a megjelenő



napocskákat. A védelemnek persze számos formája akad, a zombik pedig több helyről is támadhatnak, a lényeg, hogy megtaláld az egyensúlyt az idő, a védelem minél szelesebb kiterjesztése, és természetesen az erőssége között, de mindez már az első percekől pofonegyszerűen adja magát, és kifejezetten élvezetes. A lassan botorkáló zombik amúgy is rátesznek meg egy lapáttal



a hangulatra, lomha „agyaaaak” csatakiáltással támadnak, de belőlük is számos fajta van, pl. a narancssarga terelőkúpot viselő zombik erősebbek, vannak párban járók, olimpikon rúdugró kollégák, láttam gumikacsán evező támadó egységet, rogbijátékosokat, stb.

Már azon hatalmasat rohogtem, mikor az egyik egy agyas zaszlot lebegtetett a csatában. Mindez persze csak az alap, hiszen a 44 szinten egyre betegesebb módon változtatják nem csak a helyszíneket, de lehetőségeink tarháza is egyre növekszik a kihívással együtt, így a végére hatalmas csaták alakulnak ki. Itt sincs azonban még vege a mókának, hiszen kismillió minijátékot kínálnak, akadnak különböző – pl. survival – módok, küzdhetünk egymás ellen, vagy éppen koop módban közösen, szóval röviden és tomoren az utóbbi idők egyik legotletesebb (betegesen poénos) árkádcímével van dolgunk, mely személyes kedvencemmé vált.



XBOX LIVE  
arcade

Krisz

Ár: 1200 MS Pont

# BLACKLIGHT TANGO DOWN



Árkádjátékok fejlesztésénél mindig is nagy előny volt, hogy relative szabad kezét kaptak a csapatok, egy ötlet kivitelezéséhez pedig nem kell feltétlenül dollármilliókat invesztálni, vagy teljes játékokat teljesíteni, elég akár egy-egy feature-t kiemelni, jelen esetünkben egy online multira koncentráló háborús FPS t,

a kb. nulla gyakorlattal bíró Zombie VR Studios-tól, a némileg nagyobb tapasztalattal bíró – ám nem éppen minőségi játékaikról híres – Ignition Entertainment támogatásával. Egy szigorúan online multi elgondolása viszont adja magát, és van egy olyan sejtésem, hogy rövidesen más csapatok is csatlakozni fognak a kivitelezésben.



A szcenárió egy sötét közeljövőben játszódik, ahol egy elszabadult vírus megváltoztatja az emberek viselkedését, és fájdalommentes agresszív kvázi zombikká változtatja a fertőzötteket, így a Blacklight csapatra vár a feladat, hogy rendet teremtsen. Gyenge háttérsztori? Döntse el mindenki saját maga,



habár sok jelentősége amúgy sincsen, hiszen rögtön beledobnak minket a multis mely vízbe, minden jellegű bevezető nélkül, leszámítva talán a 4 szimpla kuldést speciális feladatokkal, de ezzel ki is fűjt a játék single része. 16 online játékos módok a megszokott alap multis mókákkal, valamint több olyan csemegevel, mint a Counter Strike jellegű bombás küldetések, vagy az „utolsó ember” csapat deathmatch-ek. Maga az irányítás talán korrekt, de hiába az Unreal 3-as motor, a fizika elég szimpla, bármelyik komolyabb modern háborús FPS-el szemben alul marad. Fegyverrepertoárunk azonban tisztességes, összesen akár több száz féle kombináció közül is válogathatunk, hogy milyen felszereléssel szálljunk harcba. 12 térkép, és jó pár hangulatos multi mód, mely tulajdonképpen megéri az árát, de a Modern Warfare és Battlefield sorozat, vagy akár a képzelgő Medal of Honor mellett én inkább csak kísérletező kedvűeknek ajánlanám, illetve bőven elég arra az az egy óra, amit a demo amúgy is enged. A Blacklight emellett PSN-en is meg fog jelenni hamarosan

XBOX LIVE  
arcade

Krisz



Szollár Gergővel

## THE HOST

A gazdatest

Egy új óriásszörnyes koreai béfilm számunkra, itt a modem és felvilágosult Európában körülbelül annyira lehet érdekes, mint a magyar celebvilág történeteinek taglalása... bárhol. Ehhez mértén a felesleges alcímmel ellátott The Host – A gazdatest megtekintésétől se vártam többet egy kis adag bűnös élvezetnél, de Bong Joon-ho munkájának mégis sikerült meglepnie.

Eleinte még a zsánerben szokásos kerékvágásban zajlanak az események: gondatlan tudósok csomó vegyszert pumpálnak a Han folyóba, ahol – bum! – villámgyorsan megszületik a csápos, fogas, nyálkás és persze legfőképpen masszívan életveszélyes szörnyeteg. Eközben pont ama víztömeg partján egy kis kajás standra helyeződik át a fókusz, mely létesítmény öreg tulajdonosa narkolepszia-gyanús bamba fiával, illetve annak bájos unokájával tengeti az életét. Miután jól kigyönyörködtek magunkat a kispolgári lét szépségeiben, már támad is a bevadult lény, az éppen pincéként funkcionáló fiú pedig vad menekülésbe kezd. Itt van egy nagyon jópofa rész, ahol a helyszínen lévő öntudatos, ránézésre amerikaiaknak tűnő turista merészen kiáll a hegyomlásnyi szömy ellen és pár másodpercig teljesen úgy tűnik, mintha az új főszereplőt látnánk... majd a kreatúra elfogyasztja a rosszkor, rossz helyen pattogó embert, ezzel tulajdonképpen sommásan leszámolva a távol-keleti trendeket majmoló amcsi filmekkel, illetve azok kliséivel. A félhumorosra hangolt üldözési szekvencia végén a bencsásvó hűgát magával ragadja a rém, majd befut két rég látott testvére (íjászbajnok csaj és üzletember srác), hogy aztán közösen kerülhessenek karanténba. Az eseményeknek egy titokzatos telefonhívás ad új lendületet, mely során a halottnak hitt kislány közli, hogy jól van, egy csatornarendszerben raboskodik és menjenek érte, lehetőleg valami baromi gyorsan. Fel is kerekednek iziben, hogy a laborból megszökvő megkeressék a frusktát, de a hegyomlásnyi vegyi anyag hulladék melléktermék mellett az őket üldöző katonai osztaggal is fel kell venniük a harcot.



A trash-horror vígjátéki elemekkel való párosítása nem új keletű találmány, ám karakterábrázolás szempontjából már kevésbé rózsás a helyzet a sokerek ezen szegmensében. A Host ilyen szempontból (is) kilométerekre előzi pályatársait, hiszen az olyankor már szatírába hajszolt humoros elemek (az áldozatok fotói előtt gyászoló tömeg közepén előadott tömegbunyó igen emlékezetes pillanat) mellett a társadalomkritikai, ill. drámai vonulata is akad a tárgyalt alkotásnak. A diszfunkcionális familia háttérét vizsgáló jelenetsorok pár másodperc feloldják a film 99%-ára kitett hatalmas idézőjeleket, de a nagypapa által előadott, múltba révedős monológot jellemző módon maga a rendező zárja rövidre egy poénnal. Ebből is látszik, hogy a téma nincs túlgörcsölve, nyilvánvalóan a forgatókönyvíró is sejtette, hogy nem feltétlenül ezen mozgókép keretei között kéne megfejtenie a családon belüli elhidegülés kérdését, viszont a kapott plusz így is pont elég arra, hogy a műfajban megszokottnál jóval árnyaltabb karakterekért lehessen szorítani közel két órán keresztül.

A The Host – A gazdatest a maga nemében tökéletes alkotás, folyamatosan magasán tartja az adrenalin szintet és ehhez nem kell lemennie kutyába, de ha kell olyan húzásokat is meglép, amik a kurrens nyugati rémfilm hagyományokban tabunak számítanak. Csápok, sikítózás, kacagás, akció, horror és dráma egy filmen belül. Mi kellhet még? Ja, csöcsök, de hát mint tudjuk senki/semmi sem tökéletes...

## SALT ÜGYNÖK

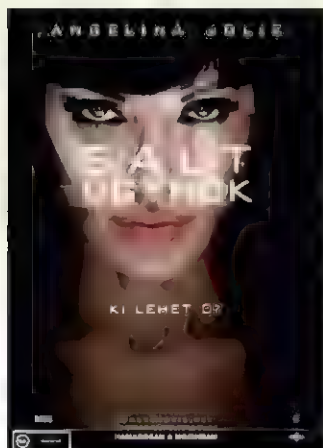
Evelyn Salt, a férfiakat megszágyenítő képességekkel rendelkező CIA ügynök egy balul elsült akciót követően az aktív terepmunkát a lényegesen kevesebb veszélyt rejtő aktatologatósdira cserélné, hogy minél több időt tölthessen pokás (arachno-izé) férjével. Nyilván ha ez sikerülne, abból nem lenne film, vagy legalábbis nem ilyen, szóval jön egy Amerika felé pártforduló orosz rosszarcú és bevádolja azzal, hogy igazából kém és gyerekkorától fogva arra képezték ki, hogy megölje a titadisten" pont másnap idelátogató szintén orosz elnököt. A csaj persze mindet kikéri magának, de aztán inkább mégsem dumálja ki magát, hanem jól elmenekül, mert állítása szerint a férje élete veszélyben forog. Ex-kollégái utána vetik magukat, de a teremtés koronái erőfölényük ellenére sem tudják kézre keríteni a harcias hangulatú hölgyet, aki mellelleg Yamakasi-szerűen képes ugrálni liftaknában és száguldozó kamionok között. Imigyen fogócskázza felvirrad a nagy nap és Evelyn megváltozott külsővel már is ott sertepertél az államot nyilvánosság elé lépésének helyszínén, de játékidőben még csak kábé félúton járhatunk...

Mi történik akkor még? Nagyjából minden, ami a zsánertől elvárható: akció, dráma, átverés, flashback, ármánykodás és persze sok lassított felvétel. A politikai thrillerek terepén otthon lévő (Tűzvonalban/Férfiás játékok/Végveszélyben) Phillip Noyce láthatóan a Bourne-trilógia által hagyott űrt próbálta betölteni legújabb produkciójával, szerinte azonban az új korok szuperkémje nem emlékei kutató exügynök vagy angol sudribunkó, hanem maga a Lara Croft, aki pár másodperc alatt tisztítószertől és széklábból képes puskát

fabrikálni... miközben persze remekül mutat a vásznon. Angelina Jolie már többször bizonyította, hogy femme fatale szerepkör mellett a pisztoly is jól áll a kezében, így a filmnek viszonylag gyorsan sikerül levetkőznie a trailer megtekintése során esetleg felmerült Mr. És Mrs.-féle stílusparódia gyanúját. A Saltban néhány rövid üresjáratot leszámítva minden maximum fordulatszámon pörög, az effektek topkategóriásak, a főszereplő pedig az utóbbi évtized elvárásaihoz mérten az érzelmeket látszólag az ablakon kihajlítva minden felmerülő szituációban a lehető leglogikusabban cselekszik. Jolie-nak kétségkívül baromi jól áll a mindig rejtélyes arc kifejezés, mondhatnánk azt is szemé módon, hogy biztos azért, mert mást nem tud, de ez attól még az ő filmje. A többi színész kivétel nélkül neki asszisztál, ezért hát nem is különösebben meglepő, hogy a szürke különböző árnyalataiban pompázó gonoszok még nagyobb tömegbe verődve sem tűnnek veszélyesnek a szupernőhöz képest. Sajnos a sztori elejétől lebegtetett "kém vs. nem kém" kérdés megoldása bosszantóan egyértelművé válik legkésőbb a játékidő negyede-fele tájékán, melynek folyamánaképpen az is kétséges, hogy a végső "nagy" csavaron vajon lesz e még olyan emberszabású, aki őszintén képes meglepődni. De ez már csak sznobnyafogás, amikor inkább örvendezni kellene, hogy itt van végre egy jól elkészített, dögös oldszkúl kémes akciófilm ebben a digitális korban. Nézzétek meg jó sokan, mert különben (a direkt erre alapozó lezárás ellenére) nem lesz folytatás, aztán majd kamillázhattok, ha a mozik a közeljövőben már csak 5D-s technikával készített Avatar folytatásokat játszanak...



**The Host - A gazdatest /Gwoemul/**  
Műfaj: Trashhorror-szociál-  
kritikusdráma  
Rendező: Bong Joon-ho  
Szereplők: Song Kang-ho, Byeon  
Hee-bang, Park Hae-il, Boe Doona  
DVD forgalmazó: Budapest Film



**Salt - Salt ügynök**  
Műfaj: Akciófilm  
Rendező: Phillip Noyce  
Szereplők: Angelina Jolie, Liam  
Schreiber, Chivwetel Ejiofor,  
August Diehl  
Forgalmazó: Intercom



# ELHASZNÁLT VILÁG

Mit lehet mondani egy olyan képregényről, melyben a következő leírás található:

**„Kérdés:** - Hogyan kell viszonyulnunk a menetelő egységekhez?

**Válasz:** - Semmi esetben sem akadályozhatjuk őket. SS egységek, Wehrmacht, NSDAP pártbrigádok, halottas kocsik, vallási körmenetek csak rendőrség és tűzoltók előtt térnek ki.”

Hogy a saját felvetésemet megválaszoljam, nyilván nem lehet semmit. Értelmetes legalábbis. Vagy... amivel át lehet adni a képkockákat finoman átszűrődő abszurditást. Az említett részlet egyébként nem a szabadjára engedett írói képzelet szüleménye, hanem a Harmadik Birodalom német kamionsofőrök részére kiadott Ellenőrizd magad c. ismeretterjesztő kiadvány része, melyet Aleksandar Zograf adaptált át a képregény nyelvére. Jól értesültek számára a név hallatán beugorhat a Pszichonauta néven pár éve megjelent kiadvány, melyet idén nyáron követett az Elhasznált világ. Viszonylag nehéz eme alkotást a képkockákba zárt történetek átlagos standardjaihoz viszo-nyitva értékelni, hiszen szerkezete lévén lerázza magáról a kategóriába zárára vonatkozó minden törekvésünket. Stílu-sában a cucc leginkább Kurt Vonnegut könyveire emlékeztet, csak míg ott a kicsapongások egy fő történeti szálra voltak felhúzva, itt rövid, átlagban két oldalas etűdök segítségével tekinthetünk bele a szerző csodálatos elméjének örök ragyogásába. A hátsó borító szövege most kivételesen nem hazudik, Zograf tényleg irigylésre méltó módon képes a mindenki életében tucatjával bekövetkező olyan apró érdekességek megragadására és rajzba öntésére, amit te, én és az emberiség 99 százaléka egy átlagos időtartam hűmmögés akusztikus megjelenítését követően az agy újrahazsnoítandó hulladék feliratú rekeszébe dobunk.

## CAITLIN ROSE

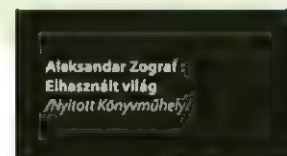
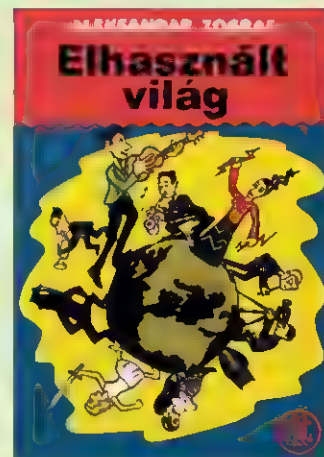
### Own Side Now

Múlt hónapban betekintést nyerhettetek földgolyónk aktuálisan legtrendibb stílusába, ezért úgy gondoltam tök poén lenne, ha most éles váltással egy olyan műfaj előadójára kerülné görcsö alá, mely a mi földrésznünkön igen mostoha helyzetben van. A Country hasonlóan a baseballhoz vagy a stand up comedyhez Amerika egyik legjellegzetesebb intézménye, és mint olyan alapjáraton szinte teljesen elviselhetetlen. A mindenféle kétnévű nő után vinnyogó kovbojkalapos középkorú férfiak kliséje persze a közhelyek jó szokásához híven sarkít némileg, hiszen az utóbbi években a stílusban feltűnt egy teljesen új generáció, akik immár az elvontabb popzenére érzékeny közönséget is sikerrel tudják megszólítani.

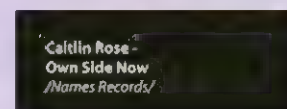
Conor Oberst (alias Bright Eyes) és Sufjan Stevens után ismét itt van egy ifjú titán, aki dalaival remélhetőleg tovább rombolja a fent vázolt negatív imázst. Caitlin Rose piszkosul fiatalon, 16 évesen írta a most bemutatásra kerülő album nagy részét, ami azért is különösen döbbenetes, mert a legtöbb ember ebben a korban... nos hát egészen más, kevésbé kreatív dologgal van elfoglalva. A már megjelenésében is teljességgel ellenállhatatlan üdvösként azonban korát meghazudtoló tehetséggel és érzékenységgel látott neki a karrierépítésnek, és az első EP által generált méretesre duzzadó internetes hájp ellenére a nagy kiadókat kihagyva egy kis függetlennél adta ki immár 23 évesen az Own Side Now-t. Az alig valamivel fél óra fölé ketyegő 10 számos debüt ugyan legnagyobb bánatomra nem tartalmazza a Gorilla Man c. opuszt, ami alapján felfigyeltem a csajra, de ami van az kivétel nélkül csúcsmínőségű. A lemezt a kedvesen szentimentális Learning to Ride nyitja, mely metafora mögött természetesen magának az életnek a megtanulása rejlik. A

Miről is van szó pontosan? Hatvanas években íródott sci-fi darabok jövőképeinek felidézése, az előző napi álom világának a valóságra vetítése, elfeledett naplórészletek és versek újrafelfedezése, valamint elmélkedések helyekről, fejekről, új termékekről, a punkról, a sex appeal-ről, a 2349. esztendőről és végső de nem utolsó sorban a kiöregedett mészárosok és kolbásztöltő mesterek megsegítésére létrehozott alapítványról. Egészen megkapó az a kulturális kavalkád, ami az Elhasznált világban összpontosul, a csapongó gondolatok sebességével váltakozó témák igazi ínycsalatok a műértő közönség számára. Eszembe is jutott, lehet nekem is hasonló formába kéne öntenem mondjuk azt a gondolatmenetet, amikor a vonatablakból látott jelenetről (falusi néni tölthet tele a vödört egy klasszikus „pumpálós” kék csapból) beugrott, hogy vajon hová tűnhettek az említett objektumok a városból, amikor korábban lépten nyomon találkozni lehetett velük. Kár, hogy a rajztudásom egy 5 éves óvodás szintjén van, de ha esetleg felkérném valakit a grafikus rész megalkotására, aztán behazudnám, hogy azt is én csináltam...

Szóval visszatérve az Elhasznált világhoz a kifejezetten igényes kiadásban érkező képregényt bátran lehet ajánlani a formátumtól egyébként idegenkedő közönségnek is, mert tapasztalataim szerint még a kérgesebb szívű ellenzők is rögvest Aleksandar Zograf rajongókká konvertálhatóak át mindössze pár oldal végiglapozását követően. Ezen kívül ideális ajándékötlet, mert a fentiek miatt szinte biztos betalál, ha pedig véletlenül mégsem, még mindig ott a lehetőség, hogy visszakérd (saját használatra) és odak\*rj helyette egy doboz bonbont.



climádó Own Side Now egy fájdalmas szakítás után a saját lábára álló nő története, de természetesen nem kell sok fantázia ahhoz, hogy beléassuk a sorokba Caitlin Rose, mint énekesnő félelmeiktől terhes függetlenségi nyilatkozatát. Egy dallal később aztán elérkezünk a Shanghai Cigarettes-hez, ami egyértelműen a korong legslágeresebb darabja. Van benne: tapsolás (nálam már itt nyert ügye van), fülbemészó dallam, férfi másodvokál és egy olyan remekbeszabott refrén, amit ha van igazság a földön, még sokszor visszahallunk majd az alterrádiók kínálatából. Mivel vérszenes közelítek az előírt karakterlimíthez, gyorsan kiemelném még a Fleetwood Mac-tól kölcsön vett egészen parádés That's Alright-ot, melyben Caitlin hangja néhol kifejezetten emlékeztetett a Cardigans svéd dalos pacsirtájára, Nina Perssonra. A Sinful Wishing Well ellenben már hangszerezésében is sokkal negatívabb kicsengésű történet a mélypontra jutás folyamatáról. Mivel az Own Side Now repertoárjából zeneileg ez a legkevésbé Country jellegű felvétel, szép esélyt látok rá, hogy az Indie közeli arcok eme dallal fogják megismerni a csajt, már csak azért is, mert a cucchoz készült egy hivatalos „profi” videó, melyben Caitlin élőben adja elő a dalt, miközben egy szemüveges srác folyamatosan püffli az írógépet az előtérben. Én megmondtam előre. Teljességgel ellenállhatatlan...





# Pixelmértőldkövek a videójátékok országútja mentén



## Alien május elseje!

Bár ez nem tartozik gyermekkori álmaim közé, de egyszer azért szívesen megkérdezném az általam igen nagyra tartott brit rendezőtől, Ridley Scott-tól, hogy miként éli meg a tény, miszerint 1979-es filmje, az Alien (Nyolcadik utas: a Halál) nem csak egyszerűen kultuszt teremtett, de alapstílust is, melyből a popkultúra olyan ágai, mint a videojáték, manapság is intenzíven táplálkoznak. Scott tökéletesen, szinte tébolyítóan mesteri módon építette sci-fi horror filmjét a svájci szürrealista képzőművész, Hans Rudolf Giger legendás idegenjének alakja köré, remek alapanyagot szolgáltatva a játékiparnak, mely a mai napig is aktuális.

Az alienek a játéktérmekekben is sztárnak számítottak: a különböző kabinetgyártók pontosan tudták, hogy egy jól eltalált ideges géppel nehéz mellényülni – a legtöbb hardcore player zsebéből elkezdti évetni az aprópénz, ahogy meglátja a csillogó fekete páncélbőrű, savvérű dokok jellegzetes figuráját. (Vagy szinte bármit, ami nem evilági, hanem a hideg űrből érkezett csúfság.) Ezért több hivatalos, az eredeti jogok megvásárlásával készült game és jó pár a zsánerben induló, de csak „alienes másolatnak” nevezhető tudományos-fantasztikus stuff is megjárta az arkádokat az elmúlt évek során – ezek közül szeretnélek most megismertetni titeket néhányal, melyek valamiért közel állnak a szívemhez.

## 1987 Alien Syndrome

James Cameron 1986-os Aliens-e (A bolygó neve: Halál) kitörőhatalmú írtá bele magát a filmművészet nagykönyvébe. Az idegenek által feldúlt – majd persze kiirtott – űrállomáskolónia mondhatni ideális helyszínt kínált egy játéktérmi gép ötletéhez. A SEGA 1987-ben jelent meg Alien Syndrome című, az említett filmre hajazó játékaival, mely egyébként nem csak az arkádokban, de az otthonokban is hódított, hisz ezt az egyszerűnek mondható szoftvert az évek során Commodore 64-től az Amigán át egészen a SEGA Master Systemig minden gépre átvitték. Persze az igazi

királyság az arcade masina volt, hisz akkoriban ez a hardver nyújtotta a legjobb minőségű grafikát – játékelményben viszont mindegyik port jól teljesített, köszönhetően a jól bevált alapötletnek, és hát ugyebár az alienes témának.

Az Alien Syndrome klasszikus felülnézetes – izometrikus – lövölde, melyben két szereplő – Ricky a férfi, Mary a nő – közül választva, vagy kooperatív módon



együtt küzdve (közös képemen) kell egy idegenek tépázta űrbázisban megmenteni – szabott idő alatt – az idegentakonnyal leragasztott társainkat. Adott számú tüzsz kiszabadítása után aztán kinyílik a pálya kijárata, hőseink megküzdenek egy méretes főellenséggel, és már mehetnek is tovább a következő helyszínre.

A játék sikere gyakorlatilag két masszív lábón állt: egyfelől még a

legtompább szemlélő is egyből levágta róla, hogy a szokedvelt film szolgáltatáshoz az ötletet, másfelől a készítő nem

legénység is jól behatárolható volt a „MAP” feliratú termináloknál lehívható térképpel. Ráadásul az Alien Syndrome játéktérmi viszonylatban még nem számított túl nehéz kihívásnak (legalábbis az első két pálya), tulajdonképpen nem is az életben maradás okozta a problémát, hanem a relatíve gyorsan csökkenő időlimit, ami miatt nem igazán volt lehetőség üresjáratos kolbászásra. A playerek vadul kutatták a labirintuszszérű bázison a tüzszokat (az egyik védekezett, a másik mentett),

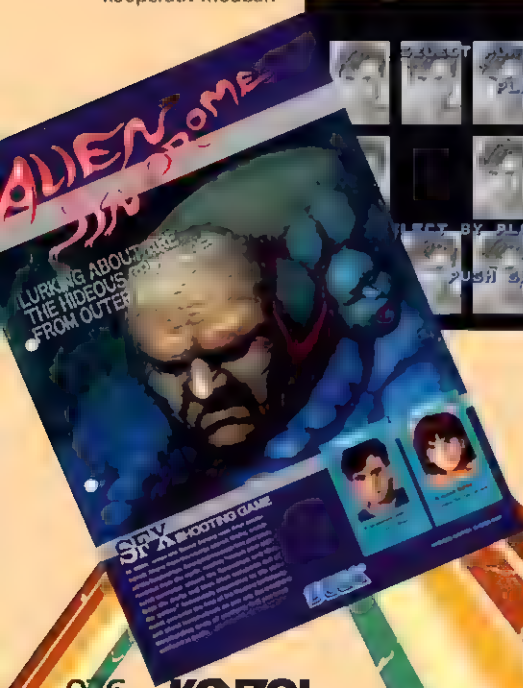


és egyik szemmel mindig a stoppert vizslatva várták a digitalizált „Go to the Exit” hang megszólalását. Az erősen groteszk külsejű főellenségek legyőzése már valamivel combosabb feladatnak számított: bár aki tudta, hogy nem alapfegyverrel kell nekik menni,

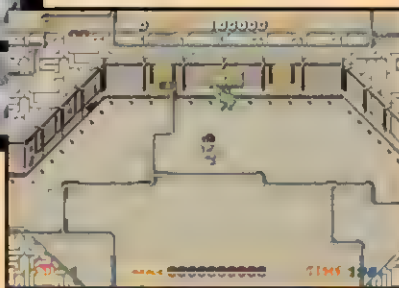
hanem mondjuk a lángszóróval, az sikeres lehetett a játékban. A nyolc, idegen életformákkal telezsúfolt placc megtisztítása azért nem kis feladat, még egy örök-kredites emulátoros verzióval sem, hisz új kredit felhasználásakor a pálya legelejéről indul, nem pedig pl. a főellenség szobájából.

A SEGA magabiztosan hirdette az arcade gép szórólapján a

teremtulajoknak: ez a masina tutira „kijeszi” majd a látogatók zsebéből az értéket! 2010-ben az eredeti screenshots láttán ez egy kedvesen megmosolyogtató kijelentés... de akkoriban működött, és ez a lényeg.



bonyolították túl a játékmecanizmust, ezért ezzel a populáris géppel szinte bárki bátran próbálkozhatott, aki lövöldözésre vágyott. A nyolc irányba mozgó és tüzelő karaktert könnyű volt vezérelni, a különböző fajta, betűvel jelölt fegyvereket egyszerűen fel lehetett venni a fali tárolókból, és a megmentésre váró





# 1990 Aliens

A Konami 1990-es Aliens játéka 100%-ban a film alapján készült, fullosan licencelt szoftver volt rendes logóval, LV426 bolygóval, autentikus idegenekkel, bolykirálynővel, Sulaco nevű űrhajóval – ahogy azt kell. A nép zabálta a cuccot, nem is véletlenül: a dizájnerek apait-anyait beleadtak és minden apró részletet a filmben látott mintára terveztek meg, kezdve a

bázisbelsőit az

további fegyverfajták is begyűjthetők, köztük az elmaradhatatlan lángszóró. Egyes pályarészleteknél, sőt teljes pályáknál is a program oldalnézetből átvált 3D-be, azaz nem csak négy irányba harcolhatunk, hanem „befelé a képbe” is, sőt még járműből lövőzős akcióban is részünk lesz! A játékot persze ketten is tolhatták co-op módban, ilyenkor a másik beszálló Hicks tizedest irányította.

A Konami embereinek nem volt könnyű dolga, hisz az Aliens filmben tulajdonképpen csak háromféle idegen szerepelt: az arctámadó, a közkatona és a királynő – de ez a lineup

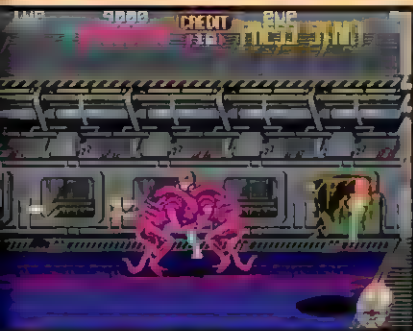
értelemszerűen kevés egy hatpályás játék megtöltéséhez, még abban az esetben is, ha az idegeneket történetesen a szívdarány minden színében pompázó külsővel felruházzák. Éppen ezért kénytelenek voltak saját szakállukra alien-típusokat

kitalálni: azt kell mondjam, ezek a fura lények (sárkány-alien, kutya-alien, zombi-alien(!)) valahol eléggé komikussá teszik az amúgy kifejezetten pofás és filmhű szuffot. Az arkádógép a maga idejében mágnesmódra vonzotta a játékosokat, például azzal a nagyon rafináltan kitalált opciójával, hogy elhalálozás után, ha rádobod a pénzt, milliméterre pont onnan



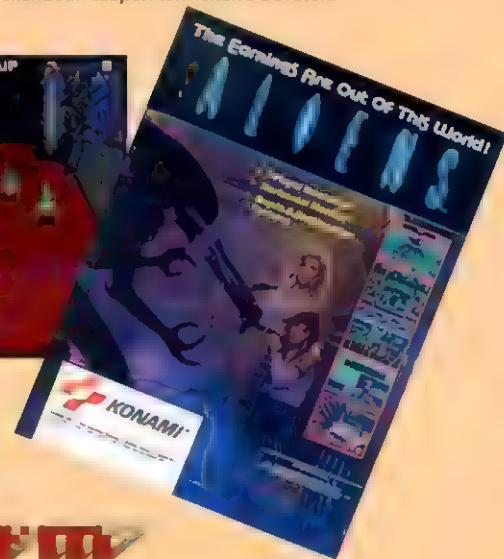
folytathatod az akciót, ahol elfeküdtél. Ezzel a Konami elérte azt, hogy az Aliens témára rákattant playerek folyamatosan szórták az érmét a gépbe, hogy ha drágán is, de minél többet felderíthessenek a pályákból. Sőt, akkoriban egyesek kifejezetten arra specializálódtak, hogy beálltak a tinglitangli próbálkozók mögé, és amikor a delikvens egy idő után megunta a sok halált, majd odébállt, gyorsan rádobtak egy érmét, és így „kivásárolva” vitték végig a cuccot.

Tulajdonképpen az Aliens egy menetből könnyedén legyűrhető (ami az arkádógépeknel ritkaság) – abban az esetben persze, ha egy köteg váltanivaló papírpénzzel, vagy egy hátizsáknyi apróval érkeztek a terembe, mert ez a game minden, csak nem könnyű! Mivel ebből a szoftverből egyáltalán nem volt otthoni konzolos vagy számítógépes verzió, a kabinetek állandóan szépen termelték a bevételt.



idegen takonyképződményeken át egészen a tankszerű csapatszallító járműig. A moziban főszerepet játszó Sigourney Weaver színésznő egyébként nem adta az arcát a progihoz (de a többi színészt sem vették meg), ezért karakterét egy ismeretlen szökecséggel helyettesítették, mind a kabinet szórólapján, mind a játékban – de a ruházata legalább valamennyire stimmel.

Az Aliens egy igen pörgős oldalnézetes shooter (egy-két csavarral), ahol ujjunkat a tűzgombra tapasztva kell a jobbról, balról, fentről és lentől életünkre törő idegeneket jobb belátásra bírni, hogy ne bántásák Newtot, az ártatlan kislányt. A figura ugyanazt a méretes, testhevederrel rögzített, M56A2 típusszámú gyorstűzelő géppuskát cipeli alaphelyzetben, mint amit a filmben a baboskendős Vasquez és társa, a szikár Drake is használt, de természetesen



# 1990 Alien Storm

A SEGA, látva az alien téma általános sikerét, 1990-ben még egy idegenes szuffot tölt ki a játéktérmebe, mely Alien Storm címen futott, de nem licencelt cím volt, sőt, gyakorlatilag

semmi köze sem volt a mozifilmekhez. Egyértelmű: valahol saját Aliens gépüket klónozták, néhány új ötlettel megfelve, a lövöldét egy kis bunyóval megtuningolva – plusz ez a program végre szabadon portolható volt az otthoni gépekre:

például C64-re, MegaDrive-ra, de ZX Spectrumra is. Az Alien Storm olyan, mint egy fura alienes Szellemirtók paródia, némi Golden Axe felhanggal – azaz mondhatni három híres alapötlet egybegyűrése. Színgli módban 3 főhős közül választva kell megtisztítani egy

metropolisz utcáit a finoman fogalmazva is komikus külsejű lényektől. Telefonfülkéből átalakuló alien, kukából kifejlődő alien, Michael Jackson hasonmásból mutálódó alien – van ebben a játékban minden, csak komolyság nem sok. A stílus oldalscrollos, de nem kifejezetten intenzív lövöldé, inkább valami lassabb ritmusú, lövöldözős-bunyós keverék, de érdekes módon vannak a játékban célkeresztes, rail-shooter elemek is. A feltűnő idegenek külsejüket vizsgálva szinte mindenre hasonlítanak, amit a témában addig felvonultattak: van köztük Giger-alien forma, kifacsart lények ZS-kategóriás sci-fi mozikból, horrorfilmekből, sőt, a készítőik szerintem valamilyen állatos lexikont is felhasználhattak, mert egyes szörnyek úgy tűnik, több valós fajtából kerültek összegyűrésre.

Az Alien Storm nem volt sem igazán kiemelkedő game, sem túl szép cucc – legnagyobb vonzereje egyértelműen a három playeres koprodukciós opció

volt, hisz a kabinet kezelőfelületét 3 egyenlő részre osztották, színekkel választották el, a vállalkozó szellemű teremlátogatók pedig így kvázi egy „Alien Busters” triót alakítva Szellemirtónak képzelhették magukat... amíg kreditjeik engedték. Mivel az otthoni videójátékozásban a tripla co-op akkoriban ismeretlen fogalom volt, ezt csak az arkádokban kapta meg a player.

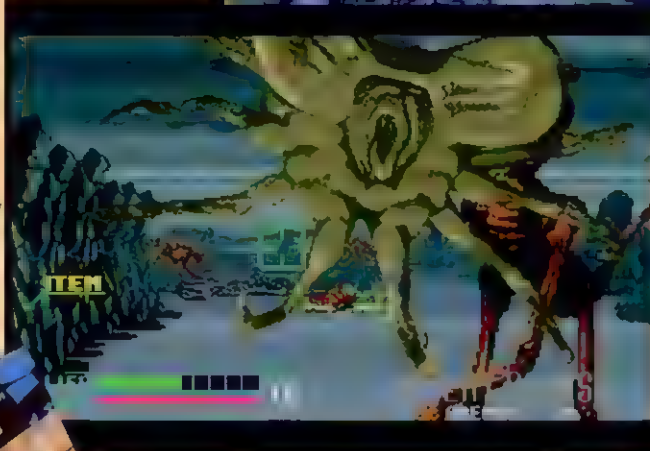




# 1993 Alien 3 - The Gun



David Fincher 1992-ben egy igazán egyedi remekműnek számító, harmadik Alien filmmel lepte meg a moziárajongókat, a SEGA ugyanakkor úgy érezte, itt az idő robbantani a fénypisztolyos zsánerben, és egy újabb licencelt kabinettel meglovagolni az Alien témát a játéktérkében. Az Alien 3 - The Gun valahol az alienes videojátékok hercegének is titulálható, hisz mindkét oldal ez az egyik legmodernebb, legszebb, leghangosabb, legintenzívebb, nagyképernyős game, ebben vannak a legnagyobb méretű idegenek, és hát az sem elhanyagolható tény, hogy a kabinetre két darab pofás fegyvert szereltek, melyek (nyomokban) az Aliens film mára már igazi



ikonná avanszálódott puskáját, az Armat M41A impulzuskarabélyt mintázzák. Ez a masina gyakorlatilag minden játéktér központi helyén trónolt a kilencvenes évek elején,

atommód felhangosítva, hogy mindenki jól lássa-hallja: itt kérem szépen egy kis aprópénzért vinnyogó alieneket lehet gyilkolni!

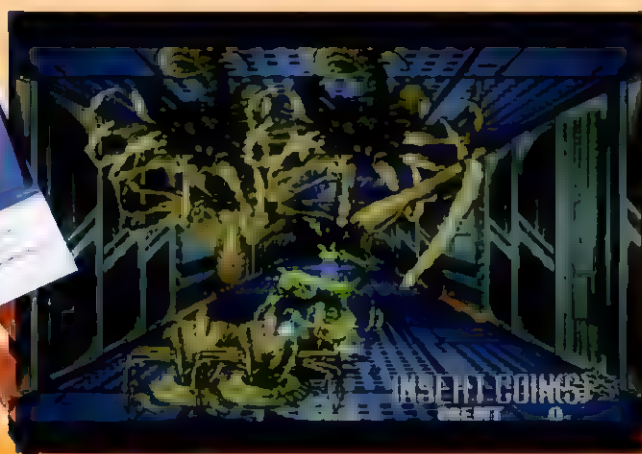
A The Gun sztoriját tekintve a második és harmadik Alien film közé helyezhető, kitalált történet. A tengerészgyalogosok megérkeznek a Sulaco fedélzetére, ahol egy felnyíló hangárajtó azonnal az akció közepébe repíti a harcost – vagy harcosokat, 2 player esetén. A képbe befelé haladó, 3D-s rail-shooter első pályáján máris egész képernyőméretű warrior-alienek és arctámadók sokasága próbálja leszívni a játékos életerejét, a player pedig a fegyvert markolászva, a ravaszt tövig húzva lő



mindenre, ami mozog. Az idegenek visítanak, uvoltenek, maró savat fröcskolnek mindenfelé, amikor találat éri őket, a fegyő kerepel, az akció pergő és intenzív – elmondható, hogy ez a kabinét játékos és néző számára is egyaránt élményszámba ment! A The Gun-ban a haladási irány a későbbi pályákon már nem csak befelé, de jobbra, balra, sőt hátra is változik, a helyszínek pedig továbbra is hűek maradnak az alien-univerzumhoz. Feltűnik az Aliens atmoszférázott külső terepe némi esővel, az Alien 3 gyártelepe, a kutya-alien, mint főellenség, sőt a kopasz rabok is vadul próbálnak menekülni a börtön ebédlőjében a rájuk vadászó idegenek elől. Mindenhol Weyland-Yutani logók és az ismert alienes elemek: ez a game a filmlicenc miatt szinte

tokéletesen elhitette a playerrel, hogy az Alien-széria egy új felvonását látja.

Az Alien 3 - The Gun az arcade kabinétgyűjtők egyik kedvence a mai napig: nagyon ritkán tűnik fel egy-egy szép állapotban megmaradt darab az aukciókon, szóval elég problémás feladat hozzájutni. Egyes források a 100-as skálán 3-asra teszik előfordulását (100 – gyakori, 1 – alig találkozni vele).





# 1994 Alien vs. Predator



The largest city on the west coast has become...

A Capcom 1994-es Alien vs. Predator árkád gépe sok rajongó szerint az alienes téma csúcsa, ráadásul a lélektelen gyilkológépek legnagyobb nemezisei, a predátorok is főszerepet kaptak benne. A game a Dark Horse képregény kiadó 1989-1990 között megjelent sorozatára épül, és érdekessége, hogy feltűnik benne szereplőként az a Linn Kurosawa, aki a Street Fighter Alpha 2 egyik pályáján (Ken) háttérfiguraként pózol. A parádés sikerű masina két és háromjátékos

városisztításra vállalkozó főhős (egy kigyúrt kommandós és egy barna copfos amazon – ő Linn) mellé behoztak egy predátort is (pontosabban kettőt), hogy hárman együtt induljanak vadászatra. A játék elején négy különböző karakter közül választhatasz: a két ember mellé két különféle predátort tettek (az egyik harcos, a másik vadász), a figurák tulajdonságaikban (erő, gyorsaság, ügyesség) térnek el egymástól.

és különböző képességei, szupertámadásai, plusz a felvehető tárgyak és fegyverek miatt a game tényleg igen változatos, és azoknak is sokszori újrajátszásra ad lehetőséget, akik egy kisebb vagyoni bedobálásával egyszer már végigvitték a kifejezetten hosszúnak mondható programot. A kézzel rajzolt, klasszikus látványvilág még mai szemmel nézve is kiváló (azoknak persze, akiket nem zavar pár pixel), a karakterek nagyon pofásak, az alienek telitalálatok, a helyszínek változatosak, a két- és háromszemélyes co-op pedig igazi adrenalinbomba multiplayer élmény.

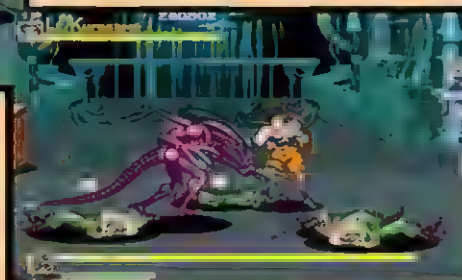
A Fox olyan jól őrzte az Alien vs. Predator jogait (vagy annyira drágán méri őket?), hogy a játékból az árkád verzió mellett nem készült más



Come with me.



verzióban is készült, ráadásul abban a stílusban, amiben a Capcom játéktérmi szinten mindig is a legjobb volt: az oldalnézetes beat'em up. Az 1991-es Knights of the Round, és az 1993-as Cadillacs and Dinosaurs után a Capcom újra megmutatta, hogy ebben a zsánerben ő az abszolút király! A történet szerint az Amerikai Egyesült Államok nyugati partjának legnagyobb városában kitor a katasztrófa: alienek lépik el a metropoliszt, akkora problémát okozva, hogy karantén alá kell helyezni a várost. A két,



A bunyós zsáner tipikus elemeivel operáló AvP egy remek, többféle támadási kombinációt magában hordozó, háromgombos kezelési metódust kapott. A figurák eltérő tulajdonságai



átírat – pedig igény lenne rá, meg most, 2010-ben is. A rajongók bizonyára nagy orommal vennének egy olyan HD-be húzott, megtuningolt, letölthető, nagykonzos portot, ami például a Final Fightból is készült, erre azonban egyelőre sajnos nincs komoly esély. A Capcom pontosan tudta, hogy a már számos alkalommal bevált beat'em up kategória és az alienes-predátoros téma tarolni fog az



árkádokban, ezért minden szerénység nélkül hirdette a kabinet szórólapján: „Az alienek megtöltik majd pénzzel a kasszát!” Az idegen invázió mellett aprópénz-inváziót ígértek azoknak a teremtulajoknak, akik megvásárolják a valóban szuper gépet.

Martin



**Szia! Magazinunk legfrissebb Dumaládáját tartod most kezaidben. A kért témában ugyan nem érkeztek be igazán levelek, evégett szemezgettünk a különböző témájúak közül. A felhó-zatal érdekes és változatos, csak így tovább! RBaly (Azért ennyire nem kell dicsérni a népet, dolgozzatok csak meg a „hírnévért”. K)**

Egy elkallódott levél, tényleg a dumaládában landolt RB.

## Tisztelt Szerkesztőség!

Már régóta készülök megírni ezt a levelet a szerkesztőségnek és most végre sikerült időt szakítanom rá. (Nocsak, egy elfoglalt olvasó. K) Ez mindjárt kiderül, hogy miért is ilyen nehéz, hiszen nem tudtam abbahagyni. Suliból hazaérve a sok gép előtti megszámlálhatatlan ebéd, vacsora és a hajnalig tartó játéások teljesen függővé tettek. *Ua, hogy „játékfüggő”, ehhez izé akkor semmi... K* Miután végigjártam, ez nem volt elég, gyorsan beszereztem az első részt is a 2004 decemberi számból (még jó, hogy tároljátok az archiv számokat) **(De még milyen jó, 1990-től az összes számunkat is megrendelhetnétek. :)** RB.) Azóta már mindkét részt sokszor végigvittem, beleértve a Gothic 2 Gold Edition-t is...és akkor hirtelen felröppent egy hír, hogy megjelent a boltokba a harmadik rész. Hát gondoltam, ezt meg kell szereznem. Megvettem! Igen ám, de a jelenlegi konfigon nem ment. Mit csináljak, hát levittem a melőhelyre, ott ügyis jó gépek vannak (nem írom le részletesen, mert hátha a főnököm is olvassa az újságot, vagy a fia, lánya :)). És igen, full graffit a tökéletesen ment. Bekövetkezett, hogy a délután 4kor lejárt munkaidő után én volt, hogy az utolsó busszal mentem haza! Otthon mindig aggódtak, hogy szegény gyerek ennyit dolgozik... persze ha tudták volna, hogy Myrtana földjén járok...:) 2007be beiratkoztam egy 2 éves suliba. Multimédia fejlesztő szakra. Szerintetek miből állítottam össze a vizsgamunkámat? Természetesen a "Gothic II Multimédiás Bemutatója" címet kapta:) Ha gondoljátok elképdelem, hátha ráér a mellékletre (1 giga az egész :)). Szóval eltelt egy kis idő, most már itthon is tolong a Gothic 3-at és mondanom sem kell, hogy ugyanaz a szitu mint az elődjével. Persze ha ez nem lenne elég a napokban kijött magyarul a Gothic 3 Forsaken Gods. Természetesen már időben előjegyeztem magam egy példányra:) és már itt sorakozik a többi G mellett:) A mellékelt kézikönyv hátulján a következő felirat található: "Gothic 4 Arcania - 2010-TŐL" :) Már kezdek félni...:) **(Köszönjük, hogy hardcore PC-s léteudre is jnkint választottál RB.)**

## Hello,

A magazin 3. száma már a Play-t is veriiii **(Nem kívánunk semmit sem verni, de köszi RB.)** Olyan rendeseke voltak, hogy csináltak manga/anime rovatot + most már 4 oldalas a Japán cikk + a retro végre már nem annyira retro, hogy rossz legyen ránézni. A papír minősége egyre jobban tetszik, mert bivalyerősi!! Már csak hiba van ami viszont el fog tűnni hiszen szerintem a Naruto Shippuden Ultimate Ninja Heroes 36°-ost érdemelne, de én FAN vagyok szal lehet én tévedek. A Top 10-es rovat is egyre jobb, szal ezer grat az

újsághoz. És Krisz igazad van nem a 2 szép szemetekért írunk hanem a 3 zseniális magazinotokért. KONZOL magazin 4ever!!!! **(Mondtam én, bór szerintem az a bizonyos nyereség is közrejátzott. K.)** Pár nap és előfizető: **sasukeskapa**

**(Valóban előfizetett. RB.)**

**Mindenkinek hasonló (konzolra áttérő) felismerést kívánok, mint ahogy lenti levelünk írójával történt. RIL**

## 2009. december

Az egész azzal kezdődött, hogy összegyűjtöttem a pénzt a gépem felújítására, ám igen nagy költségvetésbe keveredtem volna. A gépem gyenge, ezért kellett volna lényegében egy teljesen új asztali. Mire összejött a pénz az alkatrészekre, sajnálattal jutott a fülembé, hogy a bolt, ahol venni akartam a felszerelést, előtte nem sokkal bezárt. Jó kis bolt volt. Nem volt drága (bár olcsó sem). Gondoltam, körülnézek a városban, talán találok még hasonló árákkal rendelkező kiskereskedést. Sajnos nem találtam. Ekkor jutott eszembe, hogy miért is PC? Miért? Amire kell (internet, sul, stb), arra tökéletes. Vegyek egy teljesen új vasat azért, hogy játszhaszak a mai játékokkal? Vegyek néhány "vasdarabot" azért, hogy utána megint új kelljen? Azt kérdeztem magamban: minek? Mert hát miért is, ha létezik konzol is, ami direkt erre a célra szolgál. Eldöntöttem, a pénzből egy Xbox 360-as konzolt fogok venni.

2010. január

Sok keresgélés után az interneten, utána olvasgatás után be mentem a városba, s megvettem életem első harmadik generációs konzolját: Egy Xbox 360 Elite-et, mely 120 gigabájtnyi adathordozóval került a kezeim közé. Igen ám, de elment rá minden pénzem, ezért az alap játékokkal kellett játszanom... (Lego Batman + Pure) No mindegy, gondoltam, elleszek én a Pure-ra. El is játszogattam vele, de meg kell hagyni, elég unalmas volt, ezért a régi PC-men is játszottam a hónapok alatt, míg nem meg lett a csoda, amire vártam! Hűsvényre előre meg kaptam a pénzt, így hát bementem az egyik üzletbe, és megvettem a Call of Duty: Modern Warfare 2-t, és egy HDMI AV kábelt. Nagyon örültem neki. Ez volt márciusban...

Azt azért elfelejtettem említeni, hogy képcsőves TV-m volt. Gondoltam, itt a nyár, így hát van időm, el megyek dolgozni! Így is tettem. Apával jártam jó másfél, két hónapot, mire összejött annyi pénz, hogy ki tudtam pótolni egy TV árát. (Természetesen már előre kiválasztott modell volt)

2010. 07. 23. 16:00

Végre eljött, amit vártam, a boltban várt már a készülék, egy LG 32LD650-es, aminek a főbb jellemzői:

- Full HD
- Internet TV
- 100Hz
- 2x USB

A csoda hazaért

Ahogy hazahoztuk, már kötöttem is rá az Xboxot HDMI-kábellel. A kép gyönyörű volt 1080p-ben, 16:9-ben, és 60Hz-en! (120 Hz és 720p, de a 16:9 stimmel. K.) Rogtón regisztráltam is a LIVE-ra, mivel előre el volt készítve már minden adat hozzá.

Ez történt két hete. Azóta minden nap megállás nélkül (természetesen pihentetem a gépet eleget...) csak játszok a CoD: MW2-vel. Igaz, még nem vettem meg az éves LIVE-t, és a két játékot, amire fáj a fogam, de meg lesz az nemsokára!

Nem bántam meg a konzolom vételét, még akkor sem, ha gondolkodtam azon, hogy eladom, mert képcsőves tévén, single player módban már unalmas volt minden játék. Ha választani kéne, PC vagy Xbox, egyértelmű, hogy a 360-at választanám!

ul.: Nagyon jó lett az újság, csak így tovább! A következő számot is beszerezem! :)

Üdvözzel!

**Domm - Lokalhoszt**

## Helló mindenki!

Na, kezdjük az élettörténetemmel. Kb. az ezredforduló óta konzolozom. Néha talán többet is, mint kéne. Elég \*\*\* egy hely itt az Alföld közepe, kell valami szórakozás, különben hamar a pokolra jutok. Kispöcs voltam még, amikor 2003 februárjában sétáltam az utcán. Csak a boltba akartam elmenni, hogy vegyek valamit, amit anyukám reggel elfelejtett, és kellett a kajába. A boltból hoztam van egy újságosbódé. Elég kopott, szétcsúszott állapotban, de legalább van.

Akkor még a bal oldalon lévő gyermekújságokat nézegettem, ma már inkább a jobbot, ahol "más fajta" sajtóterméket találok. Láttam ott valamit, valami különlegeset, ami bennem maradt. Egy óshajú, de fiatal lány, mögötte pedig egy sárkány, az újság tetején pedig egy bazi nagy 576 konzol felirat. **(Panzer Dragon Orta? K.)** Nem tudtam, hol vagyok, nem tudtam, mit akarok, csupán annyit, hogy van nálam annyi pénz, hogy kifizessem azt a 728 Ft.-ot. Elővettem a zsebemből a pénztárcát, és ezzel el is indultam a lejtőn, amelyen nincs megállás...

Már addig is játszottam néha bátyám kis SNES-ével (igen, itt a SNES még ritka és menő volt az ezredforduló után, Ps-t csak kölcsönözni lehetett, a Ps2-ről még nem is hallottunk), de mindig azt mondtam, hogy hagyjam abba, mert az az óvé meg úgysem tudok, nincs hozzá tehetségem (itt megint csak megjegyzem, kispöcs voltam, ő meg 9 évvel idősebb **(A nagy p.: K.)**). De miután megvettem és elolvastam ezt a magazint (és megkaptam a pénzért járó pofonokat) egyre inkább megörültem. Addig üzleteltem, míg nem szereztem egy Ps-t, majd egy Ps2-t. Más kérdés, hogy bátyám mindkettőt eladta, de ez most mindegy. Pár éve beteljesült az álomom, szerény 3 éves késéssel vettem egy X360-at, még nagyobb örömmel szaladtam









## KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin  
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808

Megjelenik havonta

### Szerkesztőség

Főszerkesztő:

Rónyai Balázs

rbaly@konzol.eu

Szerkesztő:

Raj Krisztián

rajkrisz@konzol.eu

Grafika és tördelés

Fekete Zoltán

fekete.zoltan@konzol.eu

Laptulajdonos

Morvay Péter

morvay@konzol.eu

### Hirdetésfelvétel

Völgyi Bálint

volgyi@konzol.eu

Martin

martin@konzol.eu

### Kiadó

Konzol Magyarország Kft.

1151 Budapest,

Visonta utca 1-2.

### Terjesztés

Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

### Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.

1151 Budapest,

Visonta utca 1-2.

www.konzol.eu/elfizetes.php

elfizetes@konzol.eu

### Kiemelt partnereink:



Melyépítő Labor Kft.

www.melyepitolabor.hu



www.consolecorner.hu

A ConsoleCorner üzletében a lap  
100 Ft-al olcsóbban megvásárolható!

### Partnerünk:



playstationcommunity.hu

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, fordítása, illetve újrafelhasználása, utánnymása csak és kizárólag a kiadó engedélyével lehetséges.

Jön a Castlevania legújabb része is, mely az alkotók elmondása szerint a teljes eddigi szériától különbözni fog, mégis sok tekintetben emlékeztet majd rá. Látványos akció-kaland - a munkálatokban szintén résztvevő Hideo Kojima ötletei alapján -, egy egészen új főhős szereplésével.

Elérkezik hozzánk a Heavenly Sword alkotóinak legújabb műve, a posztapokaliptikus akció-kaland Enslaved. Egy igazi mesevilág tele érzelmekkel, pazar grafikával és természetesen megannyi akcióval.

FIFA rajongóknak is kedveskedünk kedvenc szériájuk legújabb epizódjával. Alaposan leteszteljük, mennyire állja meg a helyét a fejlesztők ígérete, miszerint számos változtatást eredményeztek a játékméletben, pl. dinamikusabb passzolások vagy játékosonként testre szabottabb fizikai tulajdonságok, de állítólag a karrier mód is teljesen megújul.

Három és fél évvel a konzolgeneráció első és egyetlen PS3-as F1 játéka után most a Codemasters végre minden rajongónak jobb napokat ígér, hiszen jön az F1 2010. Megdöbbentően részletes modellezés, realisztikus grafika, a többi majd meglátjuk.

Jövő hónaptól megkezdhetjük hadjáratunkat Afganisztánban a tálibok állásai ellen a Medal of Honor-széria legújabb, és egyben teljesen újragondolt részében. A zártkörű béta után végre single-ben is megvizsgáljuk, mennyire veszi fel a versenyt a Modern Warfare-rel szemben.

### Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Kane & Lynch 2-t nyertek: Koller Domonkos (PS3), Csók Zsolt (X360)

Mafia 2-öt nyertek: Perl Máté (PS3), Rudner Ferenc (X360)

HAWX 2-t nyertek: Müller Dániel, Kovács Attila, Zalavári Tamás



Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **599 Ft-os áron!**

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elfizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.

A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett, szintén **599 Ft-ért.**





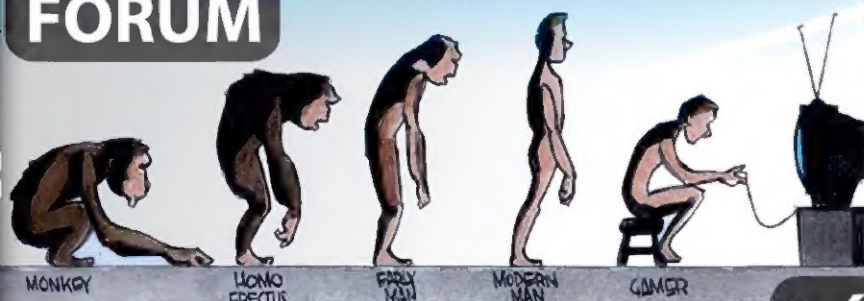
Köszönjük a  
támogatást  
kiemelt  
partnerünknek,  
a Mélyépítő  
Labor Kft-nek.

[www.melyepitolabor.hu](http://www.melyepitolabor.hu)

**KONZOL**  
ONLINE

**FÓRUM**

**BLOGOK**



**NYEREMÉNYJÁTÉK**



**HÍREK**

**WWW.KONZOL.EU**  
**LÉGY TAGJA A KÖZÖSSÉGNEK!**



# PlayStation®Move

## IT'S YOUR MOVE



PS3

PlayStation 3